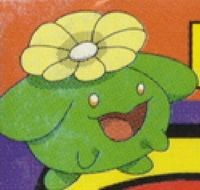


POKÉMON -  GAMEBOY -  CARTE

GAME BOY PLANET

Anno 2 - numero 11
2,50 EURO - L.4.840

Vieni con me a Hogwarts!

GBA

JACKIE CHAN ADVENTURE
Il miglior picchiaduro per GBA

DRIVEN
Tutti in pista a 300 all'ora

GBC

THE ADDAMS FAMILY
Salva la casa degli Addams!

SESAME STREET SPORTS
Un gioco per i piu' piccoli

Harry Potter

Tutti i segreti e le ultime novita'!



POKÉMON: SPECIALE MISSINGNO
Un mistero svelato!


ISSN 1592-6400
20011
9 771592 640004

LA RIVISTA PER CHI GIOCA GAME BOY

GAME BOY PLANET



È passato qualche tempo dall'uscita del film di Harry Potter, ma la vera mania che ha contagiato grandi e piccini non sembra destinata a svanire! Per questo motivo abbiamo deciso di regalarvi un nuovo speciale dedicato a tutti i segreti del film e del mondo del piccolo mago inglese, ma non basta! Continuiamo con i servizi speciali, e questo mese la Pokémon Zone tocca finalmente un argomento scottante, svelandone tutti i particolari e i dettagli: il mistero che sta dietro al Pokémon più pericoloso di tutti, Missingno! Le recensioni sono comunque sempre il nostro piatto forte e tra esclusive, anticipazioni, piacevoli sorprese e successi annunciati GameBoy Planet sarà ancora una volta la vostra guida specializzata nel mondo Nintendo e in particolare in quello delle console portatili. Siete pronti? Allora partiamo subito!

Stefano "Sogliola" Vanini

SOMMARIO





IL MAGICO MONDO DI HARRY POTTER

Il mese scorso vi abbiamo parlato dei giochi GameBoy su Harry Potter... Ma se cercate altri giochi dedicati al maghetto con gli occhiali, non c'è che l'imbarazzo della scelta!

UN SUCCESSO SENZA CONFINI!

Harry Potter e la pietra filosofale è un film che abbiamo visto tutti, no? Ma la mania che impazza in tutto il mondo per questo giovane mago non sembra proprio destinata a svanire, e anzi ci sono tutte le premesse perché continui ancora a lungo ad affascinare grandi e piccini. Sembra quasi che si tratti di una vera magia (d'altra parte, abbiamo a che fare con un mago diplomato: non vi pare che sia giusto così?), di un sortilegio in grado di ammaliare un numero incredibile di persone che, dopo avere scoperto i libri di **J. K. Rowling**, non possono più fare a meno delle avventure del piccolo Harry. Ma se ci pensiamo bene non è affatto strano: cosa c'è di più bello che chiudere gli occhi e sognare mondi fantastici dove tutto è possibile (anche volare sulle scope) e dove il Male viene sempre sconfitto? Siete pronti a scoprire tutte le ultime novità nella storia di **Harry Potter**? Allora, girate pagina e volate con noi nel suo magico mondo!

MATTONCINI, GIOCHI DA TAVOLO E AFFINI...

Per voi ne abbiamo selezionati alcuni che ci sembrano più divertenti. Per esempio, **Harry Gara di Levitazione**, un divertentissimo



gioco nel quale sperimenterete cosa vuol dire far **levitare** un oggetto! L'idea alla base di tutto è quella di riuscire a controllare **altezza e direzione** di una palla di spugna, direzionandola attraverso un getto d'aria e guidandola fuori dal calderone e attraverso **labirinti** da voi stessi creati.

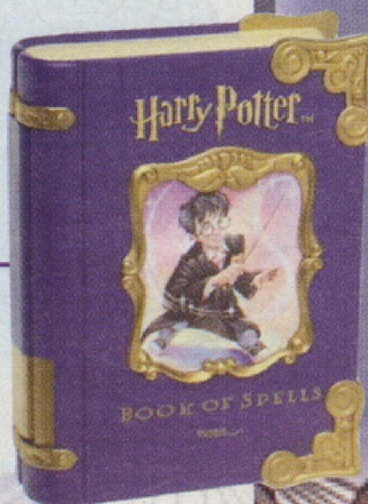
Il **Corridoio Proibito**, invece, è uno dei giochi **Lego** dedicati al mondo di Harry Potter: questo, in particolare, è ispirato al primo libro della serie, *Harry Potter e la Pietra Filosofale*. I mattoncini consentono di ricreare la scena del Corridoio Proibito: troverete dunque tre personaggi (**Harry**, **Ron** e **Hermione**), e i pezzi per costruire castelli, ponti, fossati e



trabocchetti. Come sempre, con i **mattoncini Lego**, la fantasia è al potere! Quanto ai giochi da tavolo, ci sembra divertente il **Gioco delle Pietre Magiche**, un gioco per aspiranti maghi.



Con il Gioco delle Pietre Magiche i bambini dovranno **collezionare**, combinare e scambiarsi le Pietre Magiche per aumentare i propri poteri da maghetti. Più forti saranno, più facilmente potranno vincere le sfide contro gli amici a colpi d'incantesimi, sortilegi e pozioni! Non è proprio un gioco (ma è divertente lo stesso!) il **Libro delle Magie**, un mini-computer che contiene informazioni dettagliate e **animazioni grafiche** sui personaggi, le creature e gli oggetti del primo libro. Ma include anche funzioni di organizer: **agenda**, **calcolatrice** e via dicendo... Molto simpatici sono anche i **portachiavi**, che raffigurano tutti i personaggi della serie: sono **sei**, tutti diversi e dotati di un **sensore di movimento** che li fa illuminare quando vengono mossi!





VESTIAMOCI CON HARRY POTTER



ono moltissimi anche i capi d'abbigliamento ispirati alla saga di Harry Potter: si va dalle **magliette rosso fuoco** con stampata l'immagine degli occhiali di Harry Potter e che sul retro rivela "Harry Potter, sei tutti noi", alle magliette stampate di **Parole di Cotone.** Ogni t-shirt, naturalmente, ha un pezzetto della magia di Harry Potter: **frase**, personaggio, **simbolo** o luogo che sia. Ma ci sono anche **sciarpe e berretti**, realizzati in pile e con l'emblema di Hogwarts!





SALVATE HARRY! I FAN CONTRO LA COCA COLA



mici di Harry Potter, unitevi... e fate guerra alla **Coca Cola**! Sembra essere questo il messaggio lanciato dal sito www.saveharry.com, che sta facendo una vera e propria 'guerra' alla bibita più famosa del pianeta, colpevole di aver acquistato la licenza per poter abbinare al proprio nome quello del maghetto più amato dai bambini.

Naturalmente, migliaia di fan sono insorti, dando vita a forme di protesta curiose, e originali: i fan rimproverano alla Coca Cola, ma soprattutto all'autrice del romanzo, di affiancare il nome di un eroe del mondo dell'infanzia a quello di un **prodotto** ritenuto tutt'altro che salutare. A dar loro man forte sono intervenuti associazioni di pediatri, medici e attivisti sociali. "La Coca Cola abbonda di calorie e zuccheri, e sottrae spazio a bevande tradizionali e benefiche come l'acqua naturale e il latte": questo il succo dell'allarme lanciato dagli scienziati, che hanno chiesto ufficialmente alla Rowling di tornare sui suoi passi. E il centro vitale della protesta sembra essere il sito www.saveharry.com, che offre ai lettori la possibilità di **firmare** e spedire via Internet una **lettera di protesta** già pronta: nel giro di pochi mesi sono state ben **16.000** le lettere inviate dai visitatori del sito! Come andrà a finire?





PER LA GIOIA DEI COLLEZIONISTI

Statuette di tutti i formati, i colori e le dimensioni stanno facendo la felicità di moltissimi fan di Harry Potter, grandi e piccini! Si chiamano **Collectibles**, e sono statue di plastica che raffigurano i personaggi della saga di Harry Potter, in costumi spesso **intercambiabili** e con diversi **punti di articolazione**! I formati sono svariati, e alcune delle statuette sono realizzate addirittura in numero limitato, numerate e con certificato di autenticità! Per esempio, la statuetta che raffigura **Harry Potter** che, a cavallo della sua scopa, è impegnato in una partita di Quidditch, con la cittadella della scuola di Hogwarts e il relativo parco sullo sfondo, è stata realizzata in appena **5000** esemplari! Harry è tenuto in volo da una colonna fatta a forma di... vento! Bellissima anche la statuetta del **Troll**: realizzata, come la





SI È SPOSATA LA MAMMA DI HARRY POTTER!



Magie del Natale, nella terra dei babbani: **J.K. Rowling**, l'ormai miliardaria autrice di *Harry Potter*, si è sposata il 26 dicembre con il suo fidanzato, il medico trentenne **Neil Murray**. A fare da testimone alla mamma di Harry Potter è stata la figlia **Jessica**, di appena 8 anni. La vita della fantasiosa scrittrice scozzese si tinge dunque di rosa, dopo il clamoroso successo mondiale del suo personaggio, che l'ha trasformata da Cenerentola in vera e propria regina; e non è un modo di dire, visto che Harry Potter ha fatto di Joanne la donna più ricca del **Regno Unito**... dopo la Regina, appunto!



precedente, in edizione limitata da **5000** pezzi (certificati e numerati), raffigura un gigantesco troll di montagna che dà del filo da torcere a Harry Potter e ai suoi inseparabili amici, Hermione e Ron. Se avete già letto il primo libro della serie, *Harry Potter e la Pietra Filosofale*, questa scena vi farà certamente venire in mente qualcosa: raffigura infatti il momento in cui Harry e Ron accorrono in aiuto di Hermione, intrappolata nel **bagno delle ragazze** da questo orribile troll. Il mostro mitologico è realizzato con grande attenzione al dettaglio: con tanto di **denti giallastri**, punte acuminate sugli avambracci e unghie dei piedi di dimensioni spropositate. Il troll ha una smorfia molto divertente impressa sul volto: Harry, del resto, gli sta infilando la sua **bacchetta magica** su per la narice! Un pezzo imperdibile per ogni collezionista!
Ma anche le statuine più classiche meritano di essere prese in considerazione: in particolare, quella che mostra Harry con indosso il **mantello invisibile.** Realizzata in plastica trasparente e vinile, la statua si differenzia dalle altre, oltre che per il fatto di essere **trasparente**, per la possibilità di togliere il mantello in vinile. I particolari sono abbastanza curati, anche se i lineamenti del viso di Harry sono percepibili a stento: del resto, si tratta di un aspetto secondario, che anzi rende ancor più l'idea dell'**invisibilità** del nostro protagonista!





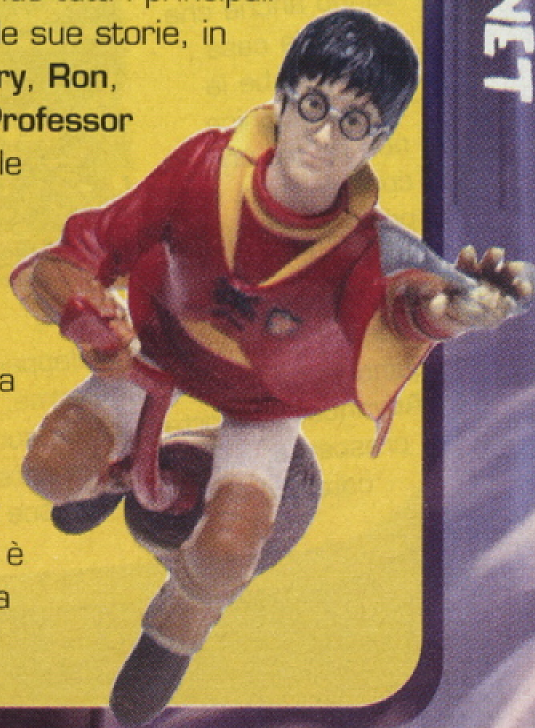
LO SAPEVATE CHE...

Il nome **Harry Potter** deriva dal nome di uno degli **amici d'infanzia** della scrittrice, un certo **Ian Potter**, con il quale la Rowling giocava spesso a maghi e streghe!

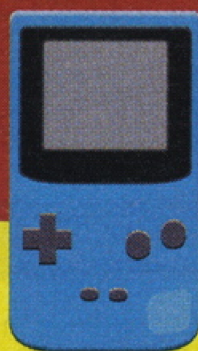
• Forse non tutti sanno che della primissima edizione di *Harry Potter e la Pietra Filosofale*, primo libro di una saga che è già entrata nella storia, furono stampate appena **500** copie. Nessuno, allora, immaginava che il libro si sarebbe trasformato in breve in uno dei maggiori **best seller** di ogni tempo, e in ogni parte del mondo.

• Pur essendo praticamente agli esordi, come scrittrice, la Rowling ha una passione per la scrittura che risale addirittura alla sua **infanzia**. Infatti, l'autrice scrisse la sua prima storia quando aveva appena **6 anni**: narrava di un coniglio di nome **Rabbit** che prese il morbillo e ricevette visita da i suoi amici, tra cui un'ape gigante di nome **Miss Bee**.

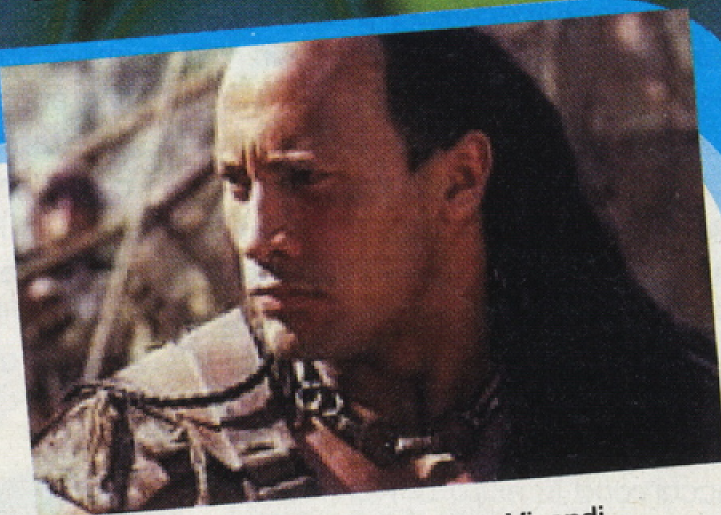
• Se chiedete a J. K. Rowling a quale personaggio si senta più legata, vi risponderà citando tutti i principali protagonisti delle sue storie, in particolare **Harry**, **Ron**, **Hermione** e il **Professor Lupin**. Se però le domandate a quale personaggio assomigli di più, vi dirà senza esitare **Hermione**, l'amica di Harry che sa tutto ed è una enciclopedia vivente!



News

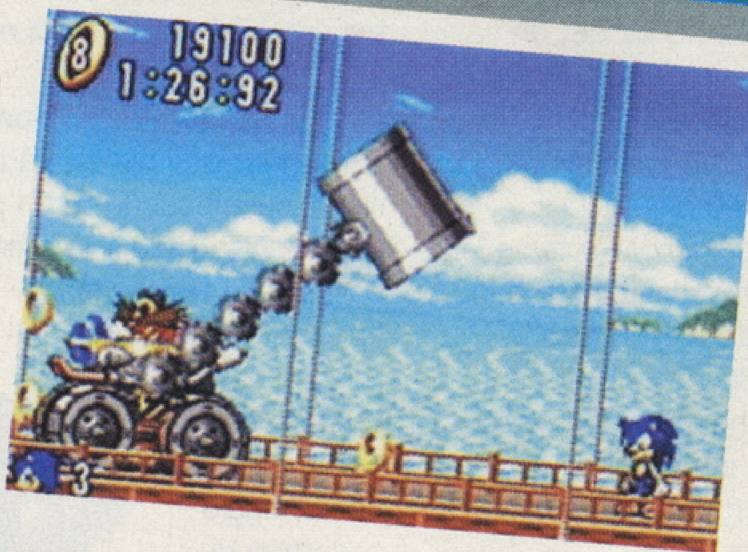



THE ROCK SU GAMEBOY!



Chi ha visto entrambi i film de *La Mummia* è sicuramente rimasto colpito da due attori: **Patricia Velasquez** (la bella moglie del faraone, innamorata del sacerdote Imoteph) e **Dwane The Rock Johnson**, il monumentale campione della World Wrestling Federeation che, sulle orme di **Hulk Hogan**, si sta costruendo una solida carriera cinematografica. Dal 19 aprile 2002 questa carriera si arricchirà di una nuova pagina con ***Il Re Scorpione***, un filmone che dovrebbe prendere in esame gli eventi antecedenti alle due pellicole. In concomitanza con le varie uscite cinematografiche abbiamo visto arrivare sugli scaffali ettari di **gadget** di ogni tipo e gli immancabili **videogames** per tutti i gusti, console portatili comprese; ecco quindi che **Vivendi-Universal** prepara una lista di giochi piuttosto consistente in supporto al film con giochi per GameCube e GBA – tanto per incominciare – e in seguito ovviamente anche per PS2, tutti conversioni previste per il periodo immediatamente successivo all'uscita del film... Come sempre, staremo a vedere!

SONIC CORRE SUL GBA



Il più veloce porcospino viola del mondo si chiama **Sonic**, lo sanno tutti; tutti sanno anche che arriva da casa **SEGA** e che la casa nipponica non ha più una console tutta sua per far 'girare' i suoi eroi. Ora, quindi, possiamo aspettarci Sonic proprio dappertutto e quindi ecco le prime conferme: **Sonic Advance**! Supportato da un successo crescente, il GBA può contare su un catalogo che si arricchisce ogni settimana di nuovi titoli di qualità; e quale migliore testimonial per il futuro immediato? La formula rimane invariata, con il piccolo riccio impegnato a **correre** qua e là, ma presenta tutta una nuova quantità di features interessanti che vi permetteranno di giocare utilizzando diversi personaggi, **bonus** e novità come la possibilità di **allevare** piccole e simpatiche creaturine chiamate **Chao**... A breve la recensione su Game Arena!

IL GBA IN TV!

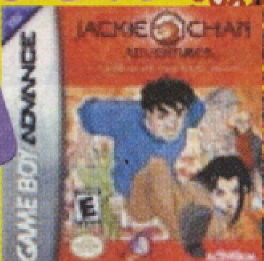
Il **GBATV Adapter** è un accessorio che vi permette di trasformare il vostro GameBoy Advance in una vera e propria console casalinga al pari della PlayStation. Non è altro che un **adattatore** utilizzabile su qualsiasi televisore sul quale visualizzerete le immagini del GameBOy Advance. Uno dei primi vantaggi che potrete avere da questo accessorio è senz'altro la più chiara **visualizzazione** del gioco: il GBA ha sempre avuto problemi di illuminazione. Il rovescio della medaglia è che le immagini risulteranno un po' **sgranate**... Esistono due gradi di **regolazione video** (normale e 2x ZOOM per il full screen) e l'uscita stereo è garantita dal **cavo AV**; il GBATV è compatibile con i televisori in S-Video (supervideo). C'è una genealogia ben precisa per questo genere di device: in principio fu il **Super GameBoy**, l'adattatore per lo SNES che permetteva di vedere sulla televisione il GameBoy e il GameBoy; poi arrivò il **GB Hunter**, l'adattatore (sempre GB e GBC) per Nintendo 64. Ma come potete constatare se leggete attentamente, fino a oggi questi erano solo adattatori. Il GBATV è una **connessione diretta** tra il vostro GBA e la tele: giocate a casa e senza neanche staccare la spina, disconnettete il GBATV, mettete in tasca l'Advance e buon viaggio!



È IN ARRIVO L'ANELLO...



La **Universal** ha comunicato l'intenzione di pubblicare un certo numero di giochi basati sulla saga de **Il Signore degli Anelli**. Con il lancio italiano del film e sull'onda del successo che la pellicola sta ottenendo in tutto il mondo, l'attività delle software house sembra proprio accelerare: sia **The Lord of the Rings, Part I** per Game Boy Advance - si tratta di un gioco di ruolo - che **The Fellowship of the Ring** per Xbox - un gioco di azione in terza persona – fanno riferimento alla trilogia tolkeniana, mentre i prodotti targati **Electronic Arts** trarranno ispirazione dal film della Miramax. Prepariamoci per una lotta senza esclusione di colpi che investirà il mercato nei prossimi mesi, mentre vale la pena di prevedere un numero di polemiche sufficientemente accese con al centro tutti i prodotti (film, videogames, action figures e merchandise assortito) visto il forte seguito di appassionati 'integralisti' di cui le vicende della Compagnia dell'Anello hanno sempre goduto. Stiamo a vedere cosa succede!



JACKIE CHAN ADVENTURES
Legend of the dark hand



Calci, pugni, sgambetti e chi più ne ha più ne metta; è arrivato Jackie Chan, il miglior picchiaduro disponibile per GBA!



di Christian Boscolo

Se amate il **cinema d'azione**, conoscerete di certo il celebre attore **Jackie Chan**, vera e propria star di Hollywood protagonista di numerose pellicole dai contenuti davvero spettacolari. La sua grande abilità nel **combattimento** e nelle **arti marziali** è divenuta proverbiale, così come i suoi film sono ormai sinonimo di divertimento e scontri di grande intensità. In particolare, mi ricordo una sequenza davvero incredibile dove il nostro eroe combatte su di un **grattacielo** contro tre maestri delle arti orientali utilizzando un **giubbotto** come arma. Le spettacolari evoluzioni, i salti e gli 'intorcigliamenti' con il giubbotto in questione sono davvero incredibili e dimostrano, se mai vi fosse stato bisogno, quanto sia abile nell'eseguire **mosse speciali** e addirittura inventare un vero e proprio stile di combattimento.

8

Da chi arriva?
Halifax

Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Picchiaduro

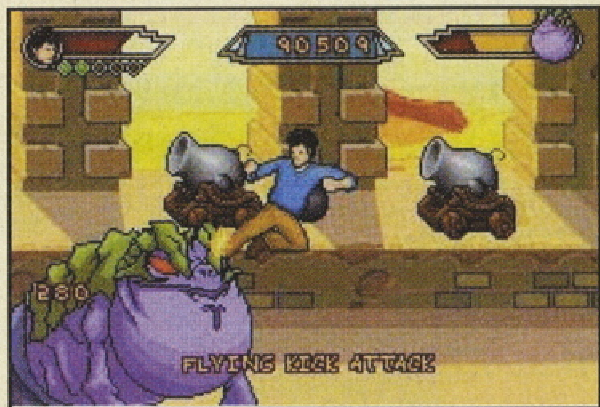
Il miglior picchiaduro disponibile per il portatile di Nintendo. C'è bisogno di dire altro?



Grafica	7
Suono	6
Giocabilità	8
Longevità	8



Durante il gioco assisterete a gustosi siparietti... purtroppo in inglese!



● **Ecco uno dei temibili boss di fine livello. Davvero spaventoso!**

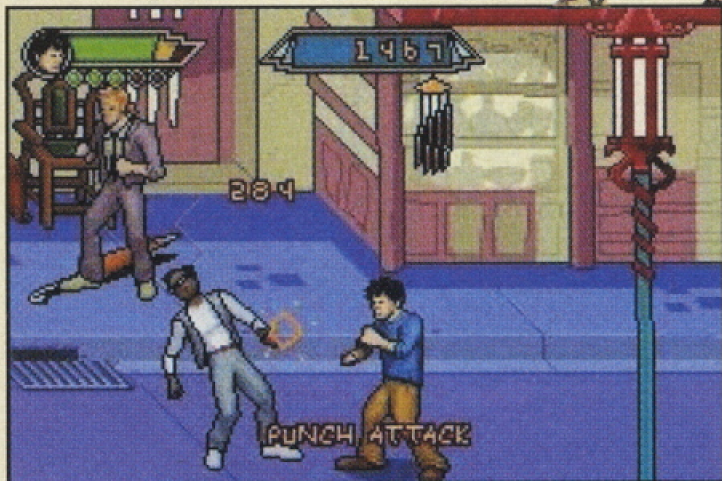
TI SPACCO LA FACCIA!

Jackie Chan Adventures: La Leggenda della mano nera è un **picchiaduro** di classica concezione, alla **Double Dragon** per intenderci, con il quale condivide la **vista laterale**, lo **scorrimento orizzontale** e la **tipologia** di gioco.
La prima cosa che salta agli occhi, una volta davanti alla prima schermata, è la **grandezza** dei personaggi; mai si erano visti così grandi e ben disegnati sul nostro GBA. Molto buone le **animazioni** e i movimenti non solo del nostro alter ego ma anche dei suoi nemici e, novità assoluta per un picchiaduro su Gameboy, possiamo ora **sfasciare** molti degli oggetti presenti sullo schermo. Oltre a menare pugni e calci, parare i colpi degli avversari e saltare come gazzelle, siamo in grado di utilizzare le **armi** lasciate per terra dai nostri nemici o alcuni oggetti poco convenzionali ma efficaci come **ombrelli**, **vanghe** e **bastoni** vari. Lungo il cammino potremo poi trovare delle **pergamene** che ci permetteranno di eseguire delle mosse speciali, in pratica delle vere e proprie combo eseguibili tramite **combinazioni di tasti**, aumentando in questo modo la longevità e il livello di sfida del gioco.

IL GBA... CRESCE!

Jacke Chan è un gioco che ci ha davvero convinto. Dietro un'impostazione classica da **gioco da bar**, si cela un prodotto moderno e avvincente, capace di regalare ore e ore di divertimento. Le **dimensioni** dei personaggi sono esaltanti e riescono a farci dimenticare i problemi di visibilità del Gameboy Advance; ottimi anche i **colori** e le **animazioni**, un po' meno il **sonoro,** anche se nel complesso riesce a guadagnarsi la sufficienza. La giocabilità e la longevità sono garantite da una vasta **schiera di nemici** da affrontare e da un'incredibile varietà di **mosse speciali** da eseguire, compresa la possibilità di utilizzare oggetti o di **arrampicarsi** in zone





● **A video potrete vedere il nome della mossa speciale eseguita dal vostro eroe.**

sopraelevate. Non mancano poi i fantomatici **boss di fine livello**, anche loro caratterizzati in maniera azzeccata e dotati di **colpi speciali** e strategie di combattimento molto diverse tra loro. In definitiva un gran bel gioco, che riesce a reggere il confronto con le console più 'adulte' e stabilisce un nuovo metro di paragone per i **picchiaduro a scorrimento orizzontale**. Se amate questo genere di giochi o state cercando un ottimo gioco per il GBA, avete trovato quello che fa per voi!





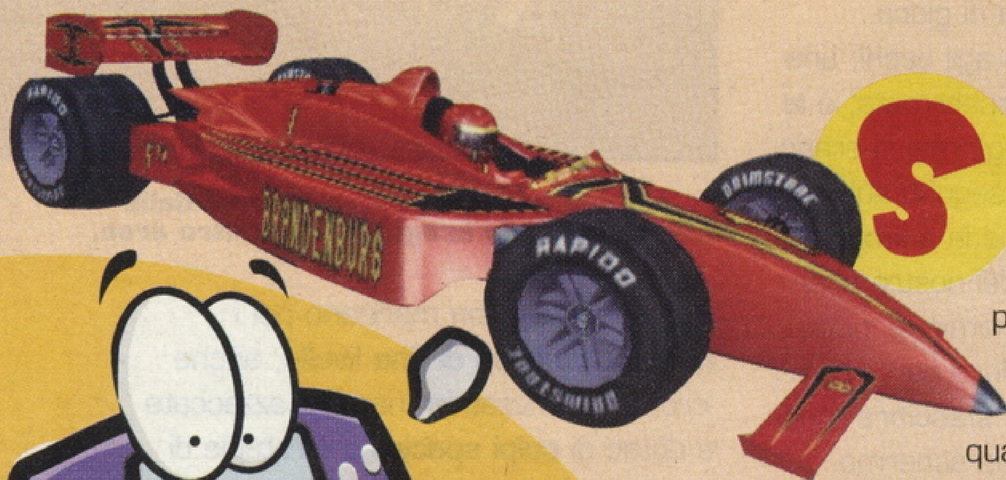
● **Un bel calcio volante non ha mai fatto male a nessuno, o almeno quasi!**



di Christian Boscolo

Un Sylvester Stallone in versione pilota di macchine da corsa non l'avevamo mai visto. Chissà cosa ne pensa sua moglie. Adriaaaaana!

DRIVEN



Sylvester Stallone è da sempre uno degli attori di Hollyood più pagati, grazie alle sue mirabili performances ottenute soprattutto nei primi anni di carriera, quando diede il via alla celebre saga di **Rocky**. A dire il vero, l'unico episodio che mi è davvero piaciuto è stato il primo, anche se lo sto scrivendo 'sottovoce' perché il mio amico Prosperi è un grande fan della saga e la difende come se l'avesse 'girata' personalmente o se da essa dipendesse parte della sua vita.
In uno dei suoi ultimi film, ***Driven***, che è poi anche il titolo del videogioco in questione, il nostro Mr. Muscolo Sly interpreta un **pilota di auto** alle prese con una storia molto intricata. Toccherà a noi, come al solito, togliere le castagne dal fuoco e regalare al protagonista il lieto fine. Voi naturalmente vi starete chiedendo: ma ci pagano per tutto questo? Naturalmente no! Anzi, vi toccherà anche comprare il gioco....



VOTO **7**

Da chi arriva?
Bam Entertainment

Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Racing

Un gran bel gioco di guida, con moltissime opzioni e macchine speciali da scoprire.

Grafica	7
Suono	7
Giocabilità	7
Longevità	7



CHI VA PIANO...

Driven è un gioco di corse automobilistiche con visuale **isometrica** (in pratica una via di mezzo tra la vista laterale e quella dall'alto) in cui vestirete i panni del protagonista del film omonimo. All'inizio potrete scegliere se seguire la storia del film con tanto di avvenimenti a sorpresa tra una corsa e l'altra, utilizzare la **modalità arcade** per provare subito le varie macchine, o utilizzare la **sessione di prova** per prendere confidenza con i mezzi. Molto interessanti anche le modalità **campionato**, in cui affronterete tutte le gare della stagione cercando di vincere il titolo, e quella **multigiocatore** in cui sfidare gli amici; infine, potrete cercare di sbloccare alcuni **livelli bonus** appositamente creati dagli sviluppatori. Il controllo della vettura è intuitivo e davvero semplice da padroneggiare, con i tasti **A** e **B** che corrispondono rispettivamente ad acceleratore e freno.



Le macchine sono sulla linea di partenza: è il momento di fare vedere quanto valete!

... NON VA LONTANO!

Driven è davvero un gran bel gioco. Le **opzioni** disponibili sono impressionanti e danno l'idea di un titolo estremamente curato. Anche se alla fine la meccanica di gioco è sempre la stessa (ma del resto, un gioco di



Le vetture non sono grandissime, ma si riesce comunque a giocare molto bene.

guida è un gioco di guida...), la possibilità di interpretare la **trama** del film, o di gareggiare in modalità campionato ci regalano in pratica due giochi in uno. La **grafica** è davvero ben realizzata; le **vetture** non sono grandissime, ma il livello di **dettaglio** è comunque molto buono e sufficiente per garantirne la giocabilità. Il **sonoro** è discreto e riesce ad alternare in maniera soddisfacente effetti tipici di un gioco di guida (Brum, Brummmm), a musiche incalzanti e davvero azzeccate. Finalmente è stata utilizzata anche la tanto sospirata tecnologia che ci consente di utilizzare **una sola cartuccia** del gioco per far giocare fino a **quattro** giocatori, anche se sarà possibile gareggiare solo sulla speciale pista francese. In definitiva questo **Driven** ci ha convinto: ha davvero tutte le carte in regola per essere un gioco apprezzato da una folta schiera di videogiocatrori in virtù di moltissimi pregi e un ottimo livello di giocabilità e longevità.

In ogni momento potrete tenere d'occhio la velocità, il tempo e la vostra posizione in classifica.

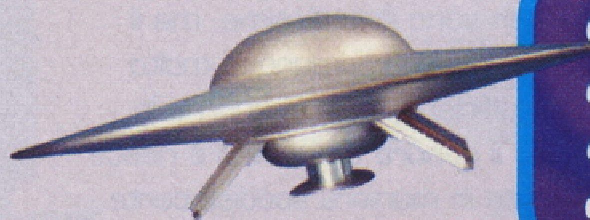




di Stefano Vanini



INVADER



Quando la classe non è acqua e i giochi sono divertenti, non c'è niente da fare se non... acquistare a scatola chiusa!



Tra i vari generi che possiamo trovare all'interno del mondo dei videogiochi, quello degli **sparatutto** è senza dubbio uno dei più sfruttati e meno originali, ma è anche uno di quelli che in genere regala le massime soddisfazioni in fatto di divertimento e giocabilità. Anche a cercare dei difetti, infatti, sembra proprio che sia necessaria un'incapacità veramente speciale per realizzare titoli brutti o che per



VOTO 7

Da chi arriva?
Leader

Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Sparatutto

Uno sparatutto in perfetto stile. Grafica e sonoro sono all'altezza e su GBA non sfigurano assolutamente!

Grafica 7
Suono 7
Giocabilità 7
Longevità 7



Questo deserto tra poco si riempirà di alieni defunti...

lo meno generino poco interesse, un'abilità che i creatori di **Invader** proprio non sembrano avere.

LA STORIA VI GUARDA

È proprio la storia dei videogiochi che parte dal mitico **Space Invader** (un gioco da bar nato nel **1978**, quando molti di voi lettori non erano ancora nati...) a dare il via a un genere come quello degli **sparatutto ad ambientazione spaziale**, titoli in cui gli alieni cattivi – mai una volta che siano simpatici, accidenti...- hanno pessime intenzioni nei riguardi del nostro bel pianeta che guarda a voi come l'unica via di salvezza e libertà.
Cosa mai dovrete fare? Di regola, dovrete saltare a bordo della vostra



Ci sono un gran numero di ambientazioni: eccoci nel profondo Nord.

armatissima **astronave** e fare piazza pulita dei nemici che arrivano invariabilmente volando a ondate e, a seconda dei giochi, dall'**alto** o dalla **destra** dello schermo; in **Invader** vi troverete a fronteggiare i cattivissimi alieni che caleranno proprio dall'alto con tutta l'intenzione di farvi fuori per arrivare al dominio assoluto sul pianeta Terra. Nel frattempo, seguendo proprio la storia dei videogames, la vostra astronave potrà essere migliorata grazie a una serie di **power-up** e **bonus** disponibili lungo lo sviluppo dei **vari livelli**, in



La grafica è veramente notevole, e i nemici sono proprio aggressivi!

modo che a nemici sempre più forti e fastidiosi voi possiate contrapporre una resistenza adeguata alla necessità.

SPARA-SPARA

In pratica, non si tratta certamente di un gioco dove dovrete pensare in modo incredibile a quali siano le migliori mosse da mettere in campo per superare chissà quali problemi, visto che quanto vi servirà sarà principalmente un dito veloce per **sparare a più non posso** e un occhio di lince per intuire i vari movimenti offensivi del nemico volante, tutte doti che i lettori di GameBoy Planet hanno in abbondanza. **Invader** può quindi essere adatto per chi cerca un gioco pieno zeppo di adrenalina e **divertimento senza pensieri**, veloce e competitivo come solo gli sparatutto possono essere; dall'altra parte della barricata, invece, chi ama le avventure o i puzzle games sappia che qui decisamente non ce ne sono...





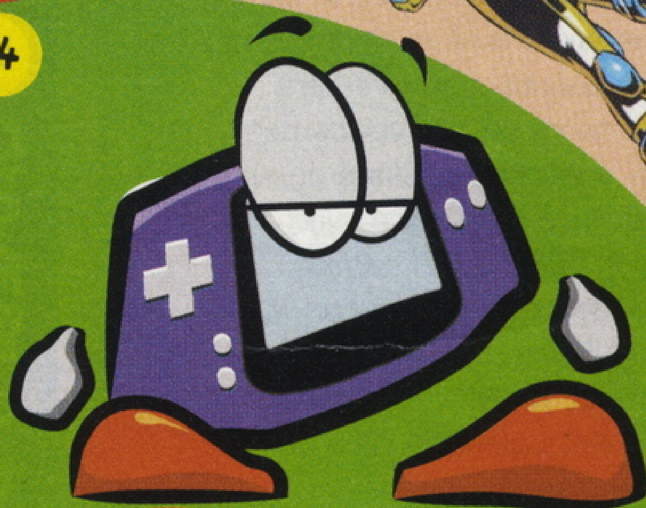
Sulla Terra è caduto un misterioso asteroide... Al suo interno si nascondevano dei terribili geni, in grado di evolversi e diventare pericolosi alieni!

di Lucio Prosperi

ALIENATORS: EVOLUTION CONTINUES



Come spesso accade, toccherà a voi cercare di rimettere le cose a posto, facendo piazza pulita di questi mostriciattoli e cercando di riportare le cose a posto. La trama, molto semplificata, prende spunto da quella di ***Evolution***, bizzarro film uscito in Italia l'estate scorsa e che vedeva un gruppo di scienziati combattere un enorme **mostro** (frutto dell'evoluzione di tanti piccoli geni) a colpi di **shampoo contro la forfora**! Da questo film, negli Stati Uniti, è stata realizzata una serie **a cartoni animati** e da questa serie il videogioco in questione. Peccato che il film di successo ne abbia avuto poco (nonostante la presenza di **David Duchovny**, quello degli **X-Files**) e che il cartoon in Italia non si sia mai visto.



VOTO 6

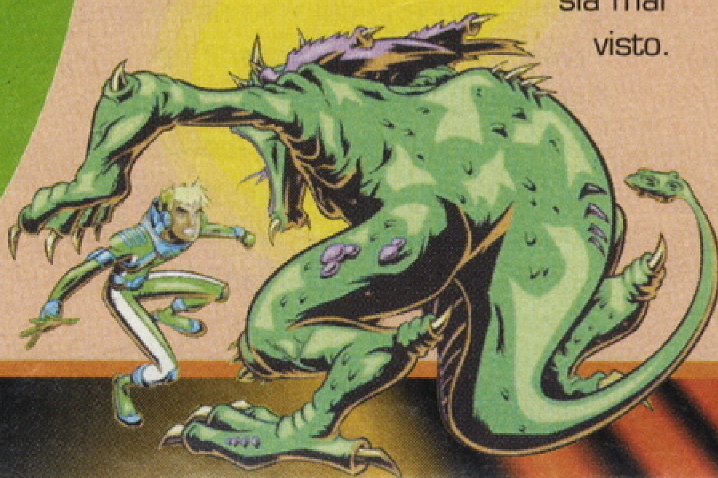
Da chi arriva?
Activision

Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Azione

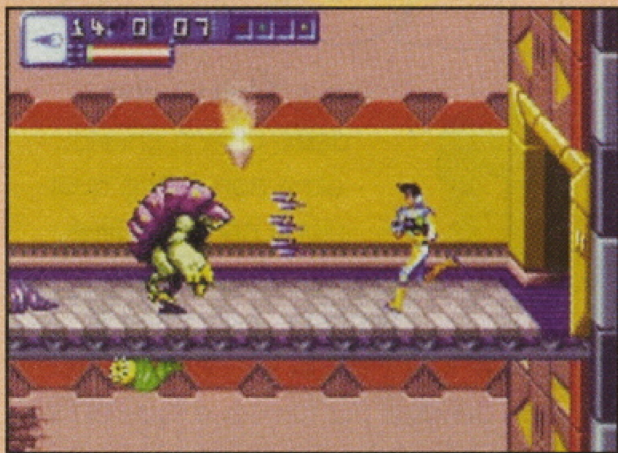
L'ennesimo platform game che tenta di sfruttare il successo di un film che in Italia di successo ne ha avuto pochino...

- Grafica 7
- Suono 6
- Giocabilità 5
- Longevità 5



NESSUNA EVOLUZIONE

Al di là dei riferimenti, è possibile giocare ad **Alienators: Evolution** anche non essendo andati al cinema, visto che si tratta di un tradizionale **platform game** con elementi d'azione. Nei panni dell'eroe di turno dovrete andarvene in giro per i vari **livelli** (che si sviluppano sia all'aperto che all'interno dei laboratori dove i geni dovevano essere analizzati), **sparare** ai nemici e **raccogliere** una serie di oggetti, che vanno dai **potenziamenti** della vostra



Adesso faremo vedere i sorci verdi a questa specie di tartaruga...

arma, alle **granate**, a **medi-kit** per recuperare l'energia alle 'potentissime' bottigliette di **shampoo** (ricordatevi sempre che gli alieni, non avendo i capelli, sono particolarmente 'sensibili' allo shampoo...). Piuttosto vario anche il campionario di **alieni**, brutte mutazioni di animali che esistono davvero: dalla **larva killer** all'**armadillo** corazzato, dal **cavalleonte** (simpatico incrocio tra un cavallo e un camaleonte) al **calce-struzzo** (bizzarro pennuto dal corpo di mattone). A ognuna di queste bestie dovrete riservare la giusta dose di **shampoo**...



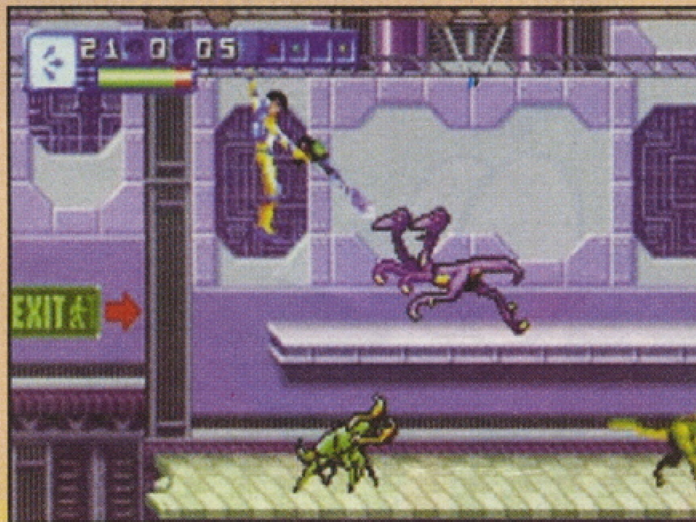
Non stiamo a preoccuparci troppo, questi esseri vanno eliminati tutti!



anche se da questo punto di vista il **sistema di controllo** non aiuta. Molti dei nemici, infatti, **strisciano**, e il vostro omino non è in grado di sparare a quell'altezza; ci riesce stando in piedi, verso il **basso**, l'**alto**, in **diagonale** ma non a livello del terreno: mistero... E questa mancanza verrà pagata in termini di **energia**, visto che molte volte verrete colpiti quasi senza potervi opporre resistenza.

NIENTE DI NUOVO SOTTO IL SOLE

Alienators: Evolution Continues tutto sommato propone un gameplay assolutamente anonimo e uno stile di



Certo che gli alieni possono avere delle forme davvero buffe!

gioco che sa tanto di già visto.
È innegabile che l'80% dei giochi usciti per Advance siano dei platform, ed è altrettanto innegabile che in questo oceano di titoli piuttosto simili un prodotto per emergere deve essere davvero spettacolare. Non è il caso dell'ultima fatica della **Activision** che, nonostante una grafica carina e una buona **colonna sonora**, non riesce a coinvolgere ed entusiasmare. Se vivete a pane e platform games dategli un'occhiata... potrebbe piacervi! Ma se cominciate ad averne le tasche piene, statene tranquillamente alla larga!

di Lucio Prosperi



Super Bust a Move



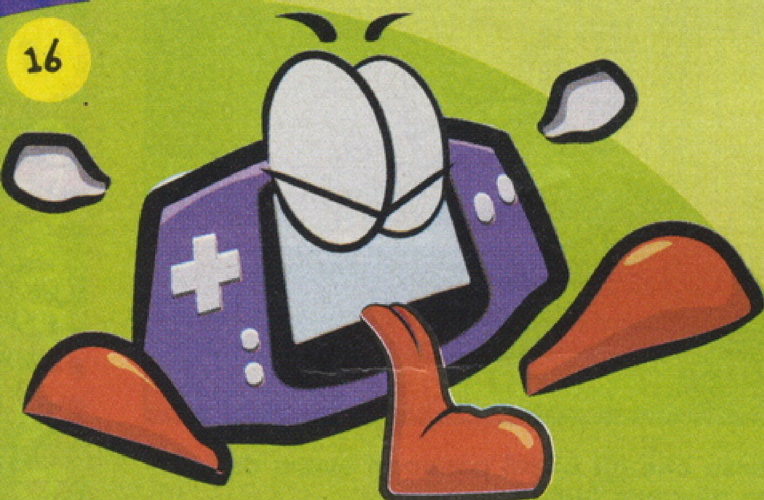
Palline colorate, buffi personaggi e piccoli dinosauri si ritrovano per dar vita a una nuova versione del popolare Super Bust a Move.

Bust a Move – che, detto chiaro chiaro, altro non è che quel gioco con le **palline colorate** da affiancare per farle esplodere e 'pulire' lo schermo – è senza dubbio uno dei titoli più famosi e 'convertiti' della storia dei videogiochi.



La partita è come al solito avvincente, stavolta devo farcela...

Praticamente non esiste console/sala giochi che non abbia ospitato almeno un episodio... Su PC siamo arrivati al **quinto**, su PSX a **quattro** e anche le nuove macchine hanno già goduto di un episodio. E quante volte vi sarà capitato (dal bar sotto casa a quello del mare) di trovarlo in giro e farci una partita... Poteva perciò il GameBoy Advance fare eccezione? Ovviamente no e quindi ecco, per la gioia di grandi e piccini, **Super Bust a Move**, realizzato dalla **Taito** e distribuito dalla **Ubi Soft**!



VOTO **5**

Da chi arriva?
Ubisoft

Quando?
È già arrivato

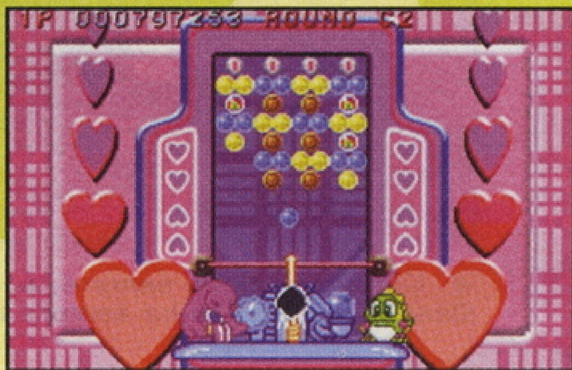
Che gioco è?
Puzzle game

Grafica da rovinarsi gli occhi e sistema di controllo poco preciso, per un titolo non adatto a essere giocato su Advance.

- Grafica 4
- Suono 7
- Giocabilità 4
- Longevità 56

DOVE HO MESSO GLI OCCHIALI?

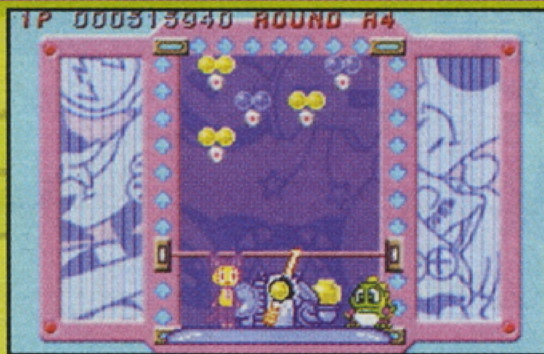
La caratteristica che rende il gioco uno dei **puzzle games** più amati è senza dubbio la sua **frenesia**. Nel minor tempo possibile, infatti, bisogna tentare di affiancare almeno **tre palline** dello stesso colore, in modo da farle **esplodere** e contemporaneamente 'scaricarle' addosso al proprio avversario (che può essere sia il computer che un amico in carne e ossa!). Che ovviamente tenterà di fare lo stesso, riempiendo la vostra metà dello schermo di un sacco di sfere che vi



In mezzo a tutti questi cuori si rischia di diventare dei romanticoni!

complicheranno di brutto la vita! Questo comporta partite tiratissime nelle quali è indispensabile la massima velocità e precisione... cosa che in questa versione per GBA non è possibile avere! La realizzazione grafica, infatti, è piuttosto **scadente** e le piccole dimensioni delle palline obbligano a uno sforzo sovrumano della vista. È facilissimo confondere i **colori** e ancora di più riuscire a indirizzare correttamente il **lancio delle sfere**. Questa pecca è da attribuire anche al sistema di controllo, penalizzato dalla **croce** della console, in questo caso



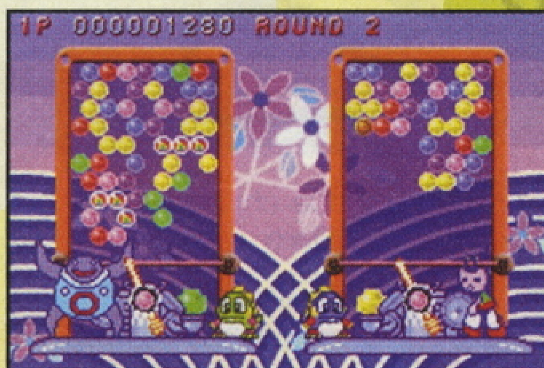


Passare la propria vita a far scoppiare delle bolle può sembrare poco divertente. Niente di più sbagliato!

assolutamente poco precisa e maneggevole. Insomma tutti gli elementi, sia grafici che di movimento, risultano poco curati per assicurare un minimo di coinvolgimento!

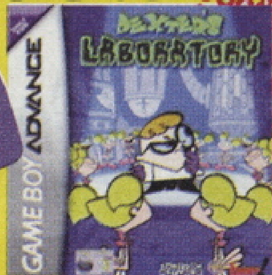
MA CHE PECCATO...

Tutte questi difetti finiscono con il penalizzare eccessivamente il prodotto, rovinando il piacere di giocarci (visto che si rischia anche di sforzare eccessivamente gli occhi!). E questo è davvero un peccato, perché potenzialmente **Super Bust a Move** aveva tutte le carte in regola per appassionare e diventare un grande classico (tipo il primissimo **Tetris** per la vecchia versione del GameBoy... quella in bianco e nero. Quanto tempo!). Invece, nonostante la presenza di **modalità divertenti** (il puzzle game e il classic game) e la



Peccato che le dimensioni dello schermo non consentano di prendere la mira con efficacia.

possibilità di giocare contro un **avversario**, il titolo finisce inevitabilmente nella mediocrità. Forse il tipo di gioco non era adatto a essere portato su una console portatile...



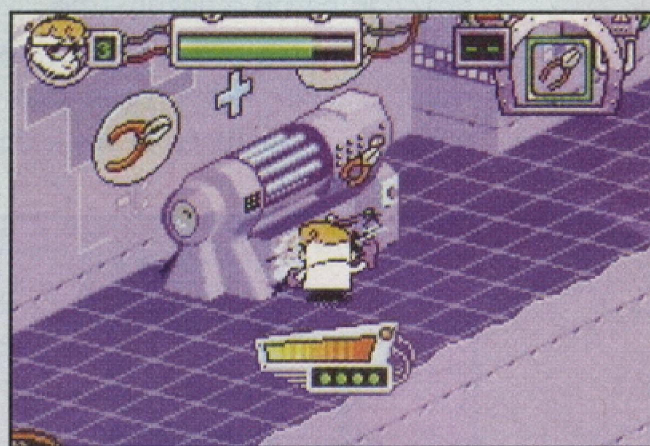
di Stefano Vanini

DEXTER'S LABORATORY





Per **Dexter** ogni giorno è un grande giorno per la scienza, studiare e fare esperimenti. Il piccolo scienziato abita nei sobborghi di una grande città con mamma, papà e una sorella maggiore rompiscatole. A quanti capita di trovarsi nelle sue condizioni? Solo che Dexter è un piccolo **genio** e ha messo a punto una macchina per **duplicare** qualsiasi cosa quando... Zap! La sua impicciona sorella **Dee Dee** si intrufola nella macchina e ne esce moltiplicata! Adesso sarà veramente difficile riuscire a fermarla mentre mette a soqquadro tutto quanto!

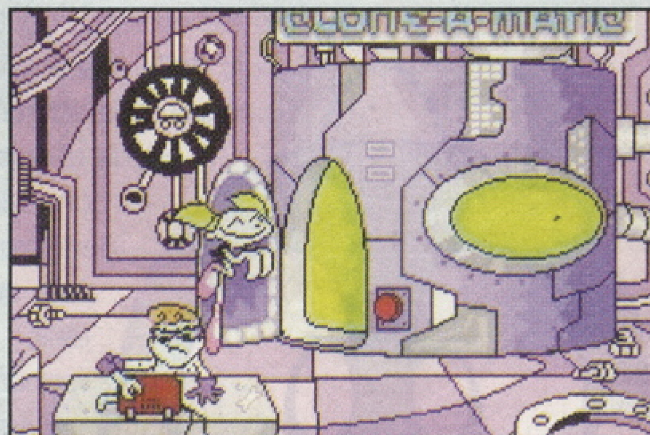


Una pinza serve sempre, e Dexter in tasca ne ha sempre una!



DEE DEE... INSOPPORTABILE SORELLA!

A questo punto lo scopo del gioco dovrebbe essere abbastanza



Ecco il momento del misfatto! Dee Dee si infila nella macchina per le copie...

VOTO 7

Da chi arriva? **Bam**

Quando? **È già arrivato**

Che gioco è? **Azione**

Quasi perfetta conversione del cartone animato trasmesso da cartoon Network, questo **Dexter's Laboratory** diverte e non annoia anche grazie a mappe veramente enormi!

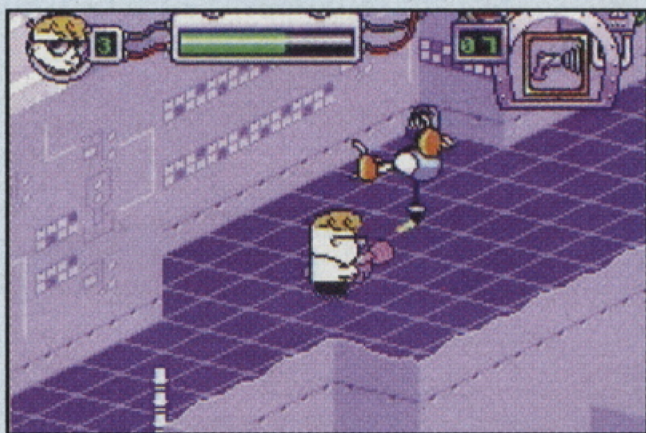
Grafica	7
Suono	7
Giocabilità	6,5
Longevità	6,5



Il piccolo scienziato Dexter ha un problema grandissimo! Sua sorella Dee Dee si è infilata nella sua macchina per la clonazione e adesso gli mette sottosopra tutto il laboratorio!



chiaro a tutti: vi toccherà infatti gironzolare per l'immenso **laboratorio** del piccolo Dexter per aggiustare gli strani meccanismi, i computer e tutto quello che le piccole e pestifere copie della vostra sorellina hanno messo fuori posto. Il pregio maggiore di questo gioco della **BAM** (che si sta muovendo molto bene sul mercato dei giochi per console portatili, con una grande quantità di titoli disponibili) sta proprio nell'essere



E questo strano macchinario che ricorda una fotocamera digitale a cosa mai servirà? Cerchiamo di scoprirlo senza combinare disastri!

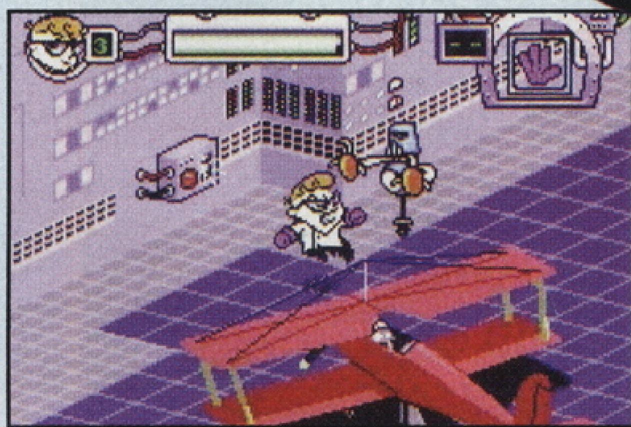
riuscito a catturare alla perfezione lo spirito dei **cartoni animati** e di avere allo stesso tempo realizzato un gioco divertente e immediato anche per chi non conosce affatto gli stessi, in modo da restare appetibile per un pubblico più vasto.

AZIONE E ROMPICAPO



Oltre a questo troviamo anche le meccaniche di gioco che non sono affatto noiose, saldando una divertente azione alla risoluzione di **puzzle** mai impossibili ma

Ahia! Quanto mena questo qui!



comunque intelligenti, una dote abbastanza rara di questi tempi! I personaggi sono tutti molto riusciti, e anche se non brillano per animazioni spettacolari (ma il cartone animato non è particolarmente sofisticato da questo punto di vista) riescono perfettamente nell'intento di **divertire** a sufficienza e di coinvolgere tanto da garantire una certa dose di longevità a tutto il gioco. Provatelo e non vi deluderà!

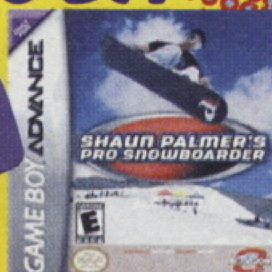






Una pianta carnivora! Non abbiamo già abbastanza problemi?

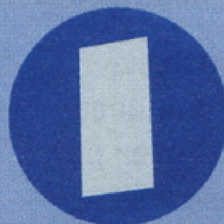
GBA





di Lucio Prosperi

Siete partiti per fare la settimana bianca in montagna... ma non c'è neve?!? E allora 'consolatevi' con le acrobazie sullo snowboard di Shaun Palmer!

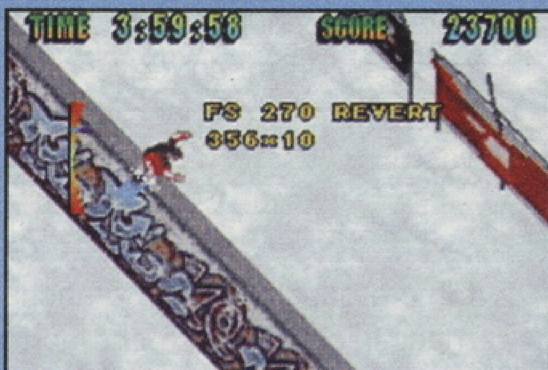


Il simpatico **Shaun Palmer** è senza dubbio uno degli **snowboarder** più famosi e fuori di testa del mondo, in grado di buttarsi a capofitto dalla cima di una montagna, saltare, cappottarsi, fare un paio di giri della morte e quindi arrivare in fondo come se niente fosse! Un tipo così non poteva non affascinare qualche programmatore di videogiochi... ed è per questo che adesso anche voi potrete tentare di ripetere le stesse acrobazie, senza però rischiare di finire all'ospedale con qualche osso fuori posto.



MA QUANTE NE SO?

Innanzitutto il gioco vi permette di scegliere tra **quattro** modalità differenti: **tutorial** (l'allenamento, per apprendere i tasti principali), **carriera** (nella quale gareggiare con l'obiettivo di portare a casa più vittorie possibile, visto che i trionfi portano sponsor, gli sponsor denaro e il denaro permette di acquistare tavole più belle e tute più lussuose), **libera** (per correre 'liberamente' su un



Le cadute sono spesso rovinose.

VOTO **7**

Da chi arriva?
Activision

Quando?
È già arrivato

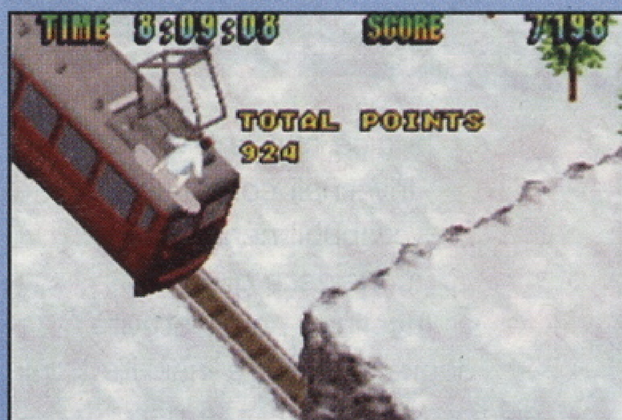
Che gioco è?
Simulazione sportiva

Ottima la grafica, divertente il gioco anche se davvero difficile e impegnativo!

Grafica **8**
Suono **7**
Giocabilità **7**
Longevità **7**

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

tracciato a scelta, in modo da impararne tutte le insidie) e **sfida** (per sfidare appunto un amico sulla **Superpipe**, il regno delle acrobazie). Tutto comunque ruota attorno ai **trick**, ovvero ai numeri che sarete in grado di



● **Potete grindare tutto... veramente!**

fare con la vostra tavola: salti mortali, derapate, grindate (ovvero scivolate lungo **corrimano**, restando in miracoloso equilibrio!) e così via. La difficoltà principale è proprio quella di eseguire questi trick, frutto della combinazione dei **tasti** e della **croce direzionale**. Pigiando velocemente le varie sequenze vedrete il vostro atleta saltare e arrotolarsi su se stesso e il vostro **punteggio** salire in modo esponenziale. Solo in questo modo potrete aggiudicarvi le varie competizioni.

TUTTO MOLTO BELLO

Dal punto di vista grafico **Shaun Palmer's Pro Snowboarder** è senza dubbio ben realizzato, con una grande cura nella riproduzione del **movimento** dei vari personaggi. Questo è un elemento molto importante, visto che è proprio attorno alla buona resa delle acrobazie che ruota tutto il gioco. Belle anche le **piste**, anche se il fatto di vederne solamente una piccola parte ne limita l'impatto visivo. Niente da dire anche sul **sonoro**, assolutamente azzeccato per il tipo di gioco. L'unico appunto che si può muovere al titolo della Activision è la sua elevata **difficoltà**, frutto della presenza di un sacco di combinazioni diverse, per eseguire i vari trick. Durante le prime partite vi troverete sempre con il sedere nella neve... e la cosa è piuttosto irritante! Per ottenere dei buoni risultati, dunque, dovrete allenarvi e fare lunghe sessioni di pratica. Se pensate di avere la pazienza necessaria, allora ne ricaverete delle belle soddisfazioni, altrimenti lasciate perdere!



● **Ecco quello che intendo per un trick fatto come si deve!**



● **Che voglia di una bella vacanza in montagna...**





di Stefano Vanini

In attesa della neve vera, ecco un gioco che almeno ci consente di sciare con il nostro fido GBA!

SALT LAKE 2002





Chi dice che le Olimpiadi Invernali contano poco, probabilmente non considera gli **sport invernali** come attività degne di essere inserite tra le discipline sportive. C'è però da ricordare che le Olimpiadi canoniche si svolgono d'estate e che quindi, anche volendo inserire gli sport che si praticano sul ghiaccio o sulla neve, gli organizzatori potrebbero avere qualche piccolo problema nel trovare una nazione nella quale avere condizioni climatiche tali da consentire allo stesso tempo la discesa libera e i 100 metri piani... Poco





Il curling: giocare a bocce sul ghiaccio!

VOTO 6,5

Da chi arriva?
Ubi Soft

Quando?
Tra pochissimo

Che gioco è?
Simulazione sportiva

Un gioco carino, che va oltre la sufficienza grazie alla grafica e alla licenza ufficiale che mette voglia di sciare!

Grafica 8
Suono 7
Giocabilità 5
Longevità 7

male, perché da oggi potremo gareggiare sulle piste innevate in qualsiasi stagione, persino seduti sulla spiaggia sotto l'ombrellone grazie a **Salt Lake 2002**, versione per GBA dell'omonima serie di giochi dedicati proprio alle Olimpiadi Invernali oramai disponibili per tutte le piattaforme di gioco, dalla PS2 al PC.



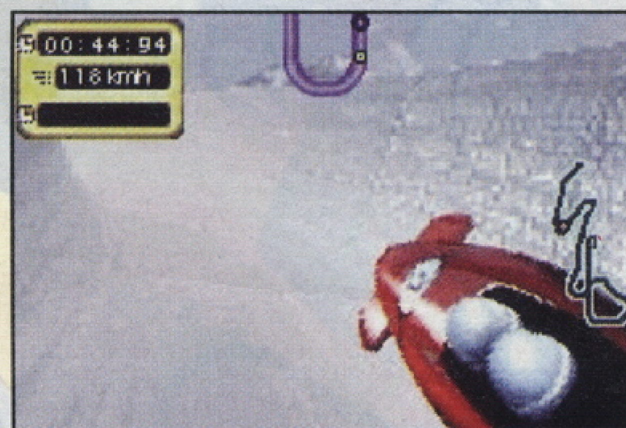
Lo slalom è uno sport affascinante e velocissimo, ma cerchiamo di rimanere in pista!

L'IMPORTANTE E' PARTECIPARE

Questo era il motto ufficiale delle Olimpiadi, e anche se dalla loro nascita le cose sono cambiate moltissimo è certamente questa la strada da seguire ogni qual volta si decide di praticare uno sport, con la mente sempre volta alla vittoria, ma senza prendersela se poi le cose non vanno esattamente come ce le si aspetta... In questo senso **Salt Lake 2002** ci mette proprio nella medesima situazione; e non perché il gioco in sé sia troppo difficile o sia impossibile riuscire a ottenere risultati di un certo rilievo, ma piuttosto perché il gioco **in singolo** non ha paragoni se confrontato con quello in **multiplayer** grazie al cavo di link, visto che la competizione è sempre al centro dell'attenzione e battere un amico è molto più divertente che confrontarsi con il computer.

BOB? SI', BOB A DUE!

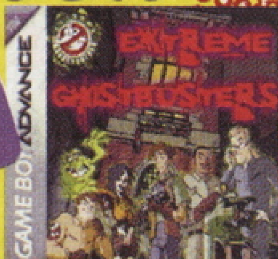
Vi troverete quindi trasportati sulle candide pendici innevate delle montagne americane (proprio a **Salt Lake City**, nello stato dello **Utah** come certi cow-boy) pronti a cimentarvi nelle più classiche discipline invernali come lo **slalom parallelo** con lo snowboard, quella tavola che piace tanto al nostro mitico Pitone, oppure il **curling** (una variante nordica del nostro gioco delle bocce giocato sulle spiagge, solo che si pratica sul ghiaccio), passando per la **discesa libera**, lo **slalom**, il **salto con gli sci** (propriamente detto K120) e il **bob a due**, lo sport forse più pericoloso che si possa praticare in montagna. Quattro le modalità di gioco disponibili: **Olympic**, **Classic**, **Tournament** e **Time Trial**, più l'ovvio multiplayer che consente partite fino a **quattro** giocatori. Una volta tanto, il salvataggio dei dati non comprende l'utilizzo delle solite e scomodissime password, ma si giova delle caratteristiche 'portatili' delle cassette del GBA che contengono una **piccola batteria** su cui salvare proprio i dati di gioco. Un titolo avvincente ma non incredibile, forse più adatto agli appassionati degli sport invernali o a chi li ha appena scoperti!



Il Bob a due vi farà provare velocità incredibili!



GBA









di Stefano Vanini

EXTREME GHOSTBUSTERS

Quando sentite uno strano rumore in cantina e vi viene il dubbio che ci possano essere dei fantasmi, chi chiamerete? Gli acchiappafantasmi!



Circa quindici anni fa nei cinema spopolava una pellicola piena zeppa di effetti speciali all'ultimo grido (per l'epoca), umorismo e con una trama veramente coinvolgente: ***Ghostbusters***. Riproposto varie volte in televisione, questo film ha anche avuto un seguito ed è approdato, come prevedibile, anche al mondo dei **cartoni animati** e in seguito anche a quello dei **videogiochi** con vari titoli che riproponevano le strampalate avventure degli **acchiappafantasmi** più famosi della storia. Più recentemente è stata realizzata una nuova serie di cartoni animati che ha preso il nome di **Extreme Ghostbuster**, che presentava nuovi personaggi e storie al



VOTO

7,5

Da chi arriva?
CTO

Quando?
Tra pochissimo

Che gioco è?
Azione

Un gioco d'azione che gode di una realizzazione grafica sbalorditiva e che porta il giocatore completamente 'dentro' alla nuova serie di cartoni animati!

- Grafica 8
- Suono 8
- Giocabilità 7,5
- Longevità 7



Eccoci qua, gli eroi! Ok, abbiamo i capelli blu: e allora?

passo con i tempi; proprio a questa nuova serie si riferisce **Extreme Ghostbuster**, un gioco per GBA che propone tutte le caratteristiche della serie TV in versione videogame.

PREGI A QUINTALI!

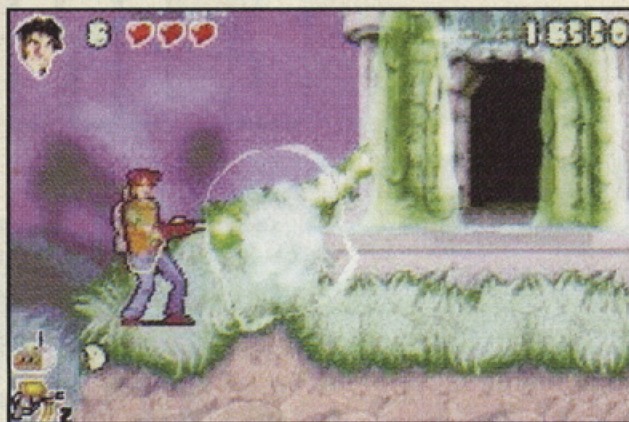
Due delle qualità che appaiono immediatamente visibili appena si introduce la cassetta nel GBA sono chiaramente la **grafica** e il **sonoro**, che sembrano trarre i maggiori vantaggi dalla potenza del piccolo mostro targato Nintendo e che riescono a riprodurre al meglio



● **Attenzione! Una pianta carnivora fantasma! Adesso le facciamo un bel servizio...**

l'atmosfera del cartone animato. Una volta in più avremo quindi la necessità di batterci con **creature soprannaturali**, fantasmi dall'aspetto evanescente, trasparenti entità comunque in grado di farci male e costringerci a ricominciare il livello; già, ma di che gioco si tratta? A volere ben vedere non si tratta certamente di uno dei giochi più innovativi che abbiamo visto: è un titolo d'**azione** dove si spara ai nemici (i fantasmi, realizzati in diversi modi a seconda del tipo) che ci si trova davanti, con **intermezzi** o **minigiochi**



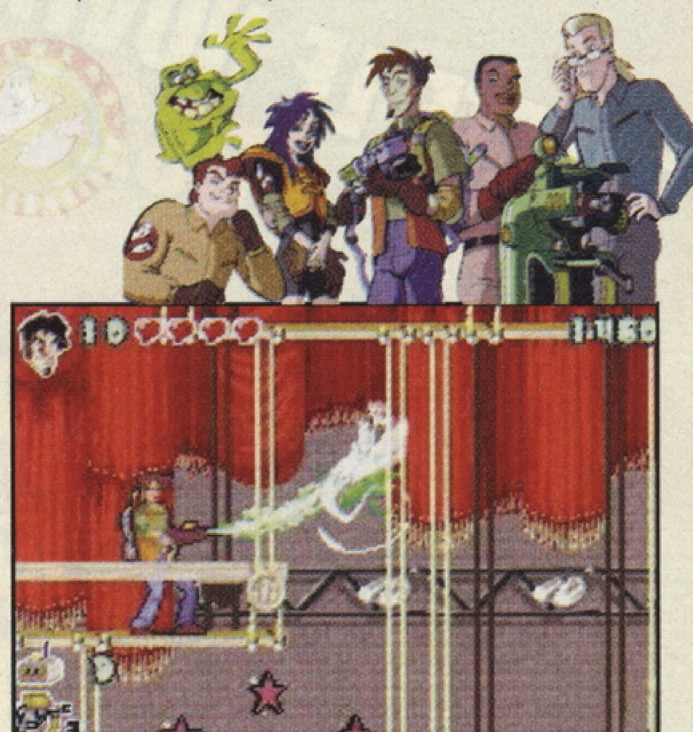


● **La grafica è assolutamente notevole, non ci sono dubbi...**





principalmente indirizzati alla guida della vostra superaccessoriata **ghostmobile**. Il tutto, l'abbiamo già detto ma vale la pena di ripeterlo, è stato realizzato con **grande cura** anche per quanto riguarda le **animazioni** dei personaggi che appaiono sullo schermo del GBA, con **effetti sonori** degni di una PlayStation e una giocabilità elevatissima; se cercate un gioco d'azione e avventura, **Extreme Ghostbuster** fa decisamente per voi. Peccato per il **sistema di salvataggio** dei dati a password, un difetto che purtroppo sembra essere passato dal GBC al GBA e che contraddice completamente il concetto di portatile che le console Nintendo incarnano da sempre. Comunque, da vedere!



● **Il classico getto per liberarsi dei fantasmi! Certe cose non cambiano mai!**

A chi si chiede quando uscirà la versione per GBA di Pokémon, proprio GameBoy Planet ha la risposta! Ecco le prime informazioni rilasciate da Nintendo!

Pokémon Advance



Secondo le prime indiscrezioni sembra che i Pokémon da catturare saranno **351**, ma c'è chi è arrivato a ipotizzare che possano essere addirittura **401**! Si può quindi dire che di certo, per il momento, non c'è proprio nulla, se non le immagini dei primi **tre Pokémon** che vi proponiamo e il titolo, che dovrebbe essere **Pokémon Summer Road**, previsto in uscita per il mercato giapponese nell'estate 2002.



L'aspetto del primo dei tre Pokémon presentati potrebbe far dedurre che si tratta di un tipo **Acqua**, e molto grosso visto che sembra una... balena! Purtroppo non ci sono elementi per fare dei raffronti proprio per le dimensioni, e sappiamo solo che il probabile nome in inglese sarà **Whail** ("whale" in inglese significa proprio balena! Il nome originale dovrebbe essere **Hoeuruko**).



Il secondo e probabilmente più famoso tra i nuovi Pokémon è un camaleonte di tipo **Normale**. Non si tratta di un'evoluzione del mitico Eevee, mentre il possibile nome inglese sarà forse **Dizzard** o **Diszard** (in inglese "lizard" significa lucertola, mentre il nome giapponese è **Kakureon**; l'abbiamo incontrato nel 4° film dei Pokémon, quello dedicato a Celebi).



Questo Pokémon d'Acqua sembra la pre-evoluzione di **Marril**, anche se da più parti dicono che non c'entra assolutamente nulla. Il nome inglese sarà probabilmente **Mareble** (quello originale è **Lauriri**).

L'ALLENATORE SCONOSCIUTO

L'ultimo personaggio presentato è questo **allenatore** ancora senza nome, che sarà probabilmente il protagonista del nuovo gioco. A quanto pare non è ancora stato 'battezzato', ma crediamo che queste notizie in esclusiva possano essere sufficienti per soddisfare un poco la vostra curiosità!



MISSINGNO: UN MISTERO FIRMATO POKÉMON

Dopo avervi svelato la stranissima malattia che colpisce i Pokémon (il Pokérus) ed esserci dilungati quanto serviva per raccontarvi tutti i segreti degli Unown, questo mese trattiamo un argomento veramente pericoloso: MissingNo!

L'argomento riguarda l'esistenza del Pokémon più **raro** in assoluto. Un Pokémon strano, fortissimo ma terribilmente pericoloso... No, non stiamo parlando di Mew né di Mewtwo o di qualsiasi altro Celebi a caso, perché il Pokémon in questione non ha niente a che vedere con tutti gli altri.

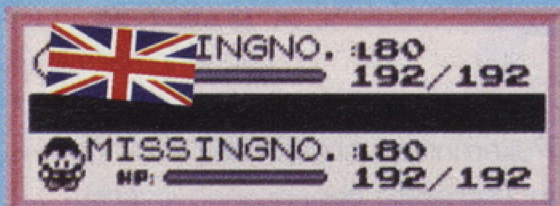


WATER GUN	pp 25/25
WATER GUN	pp 25/25
SKY ATTACK	pp 5/ 5
-	--

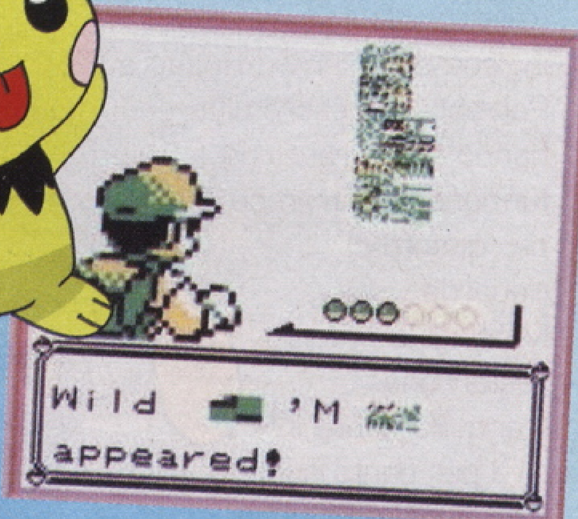
Si chiama **MissingNo**, ha il numero **000** e non compare nel Pokédex. Cosa? Non credete che possa esistere? È impossibile? Allora guardate le immagini che pubblichiamo in queste pagine! Esse confermano tutte le nostre affermazioni e i dubbi che sono circolati da diverso tempo a questa parte. Oltre al numero, ci sono diverse cose strane: cominciando dai parametri si nota un elevatissimo **attacco** e valori

davvero mediocri per quanto riguarda la **difesa**, la **velocità** e lo **speciale**; nell'altra immagine, invece, si nota che questo Pokémon possiede addirittura due **Pistolacqua** (Water gun) e un **attacco aereo** (Sky Attack). Ma la domanda che tutti si fanno da moltissimo tempo riguarda l'**aspetto** di questo piccolo mostro dai poteri formidabili. Come è fatto? In molti hanno provato a descriverlo ma nessuno ci





è riuscito, anche perché pare sia stato generato da un errore dei programmatori. MissingNo era infatti un Pokémon **di prova**, uno di quelli non definitivi che durante lo sviluppo delle prime versioni (Rosso e Blu) era stato usato per completare dei **test di funzionamento** del gioco stesso e che, una volta completata la lavorazione del gioco stesso, è stato 'dimenticato' e non



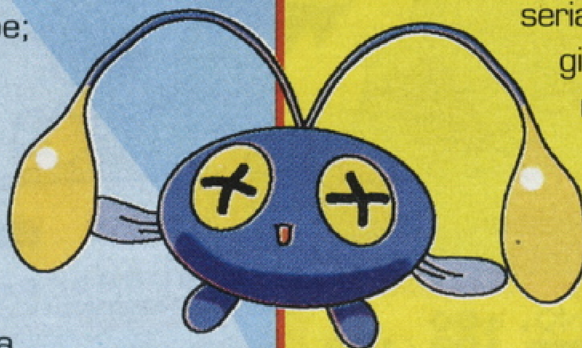
cancellato! Poverino! Forse è per questo motivo che, se riuscite ad acchiapparlo, può essere che vi crei una serie di grossi problemi sul Pokédex... Quali problemi? Ricordatevi che la **grafica** nei combattimenti potrebbe risultare completamente sballata dopo la sua cattura e che tutte le **impostazioni di gioco** (ma proprio tutte...) potrebbero essere cancellate, i dati



confusi e le **cartucce** rovinate in modo irreparabile.

PER I CORAGGIOSI

Per chi comunque non ha paura di niente e se la sente di rischiare, pubblichiamo le due soluzioni complete per catturare MissingNo (relative alle versioni italiana e inglese di Pokémon **Rosso** e **Blu**). Potrebbero essere differenti, ma ci hanno assicurato che funzionano entrambe; per quanto ci riguarda MissingNo può restarsene tranquillamente in giro per conto suo! Non abbiamo alcuna intenzione di catturarlo per farci mettere disordine nei Pokédex!!!



VERSIONE INGLESE

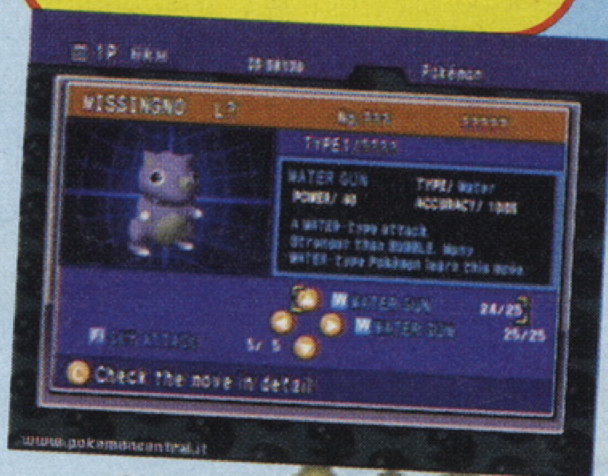
Andate a **Viridian City** e rispondete **NO** al vecchietto che vi chiede se volete vedere come si catturano i Pokémon, quindi **VOLATE** a Cinnabar Island e **SURFATE** su e giù sulla costa a destra dell'isola. Dovrebbe apparire MISSINGNO. Se volete catturarlo, tenete presente che...

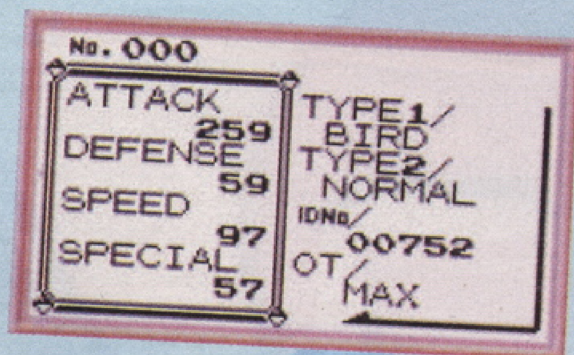
• MissingNo **NON** è un vero Pokémon, ma un errore del sistema creato casualmente dai programmatori.

Seguendo la procedura sopra descritta moltiplicherete per **99** l'elemento che avete per sesto, ma rischierete di azzerare il gioco salvato.

QUAL È IL PROBLEMA?

Come abbiamo detto, questo Pokémon può **danneggiare** seriamente il vostro gioco. Appena metterete MissingNo tra i vostri Pokémon la **grafica** del gioco inizierà a confondersi. Tutti i Pokémon avversari che incontrerete appariranno invertiti rispetto al vostro Pokémon. Quindi... se proprio volete acchiappare MissingNo sapete quali rischi correte!





• MissingNo non si trova in tutte le versioni per Game Boy, ma solo nella **Rossa** e nella **Blu** versione USA.

MISSINGNO E POKÉMON STADIUM

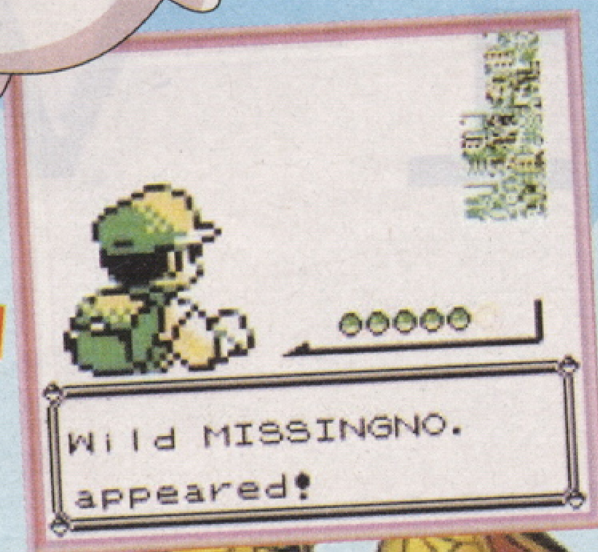
Se volete vedere l'immagine del Pokémon #000, dovrete collegare la cartuccia di Red/Blue con MissingNo alla vostra copia di **Stadium** (con il Transfer Pak), quindi visualizzare lo Stato di MissingNo e apparirà più o meno questa schermata:

• L'immagine che otterrete col Transfer Pak è originale **Nintendo**. Gli attacchi che ha questo Pokémon sconosciuto sono: **Water Gun** [Pistolacqua], **Water Gun** [Pistolacqua] (sì, due volte) e **Sky Attack** [Aereoattacco].



VERSIONE ITALIANA

Ci sono molti modi per catturare MISSINGNO nella versione italiana. Ecco il più facile:
Dovete avere un Pokémon con **SURF**. Fate uno scambio con un **allenatore** del gioco.
Usate **VOLO** per andare direttamente all'Isola Cannella.
Andate **a destra**, verso la costa est dell'Isola. Usate **SURF** lungo la costa (state un po' in acqua, e un po' a terra) Vi troverete così di fronte un MISSINGNO di **Livello 80**.
Simile alla versione inglese, se non vi va di catturarne uno così potente potete seguire questa procedura:
Andate a **Smeraldopoli**.
Andate a **Nord**, verso l'uomo anziano che fa da guardia all'uscita della città. Parlate con lui e rispondetegli di **No** quando chiede se avete fretta. Vi mostrerà la sua abilità nel catturare Pokémon con un **Weedle** (Wow, ha 50 Pokéball).
Dopo, seguite i punti dal 3 al 5 dalle istruzioni qui sopra.
Vi troverete di fronte un MISSINGNO di livello 0.





L'indirizzo
i vide

A MILANO: VOBIS **VIALE TEODORICO, 18**
VOBIS **VIA FILZI ANG. GASPAROTTO**
VOBIS **CINISELLO B. - VIALE MATTEOTTI, 4**
VOBIS **CORSICO - VIA B. CELLINI 2/4**


eogames

Pokémon FAQ!

Avete delle domande sul mondo dei Pokémon? Provate a dare uno sguardo a questa sezione, potrebbero esserci le risposte che cercate da tempo! Attenzione! Le domande e le relative risposte fanno riferimento a Pokémon Oro/Argento e Crystal!

Dopo aver battuto la Lega come faccio ad andare a Kanto?

Andate dal Professor **Elm** e lui vi darà il Biglietto per la **Nave**. Volate a **Olivinopoli** e salite sulla nave M/N Acqua. Non preoccupatevi se non è il giorno giusto per la partenza: vi toccherà solo aspettare. Sulla nave dovrete trovare la figlia del **Capitano** per ricevere la **Metalcoperta**. A questo punto la nave arriverà a Aranciopoli e quindi a Kanto.

Come faccio a svegliare Snorlax? Perche Misty non è in Palestra? Dove trovo il pezzo mancante alla Centrale Elettrica? Come faccio ad attivare il Treno Elettrico?

Queste domande sono tutte correlate. Prima di tutto, andate a **Celestopoli** ed entrate nella **palestra**. Troverete un ladro che ha rubato il **Generatore** della Centrale Elettrica. Uscite e andate sul **ponte** a nord. Incontrate nuovamente il ladro: battetelo e vi rivelerà dove ha nascosto l'oggetto. Tornate dunque in palestra e nel **quadrato d'acqua**, al centro, premete **A** davanti all'angolo in alto a sinistra. Ora proseguite sul percorso del ponte: battete tutti gli allenatori e vedrete **Misty** con il suo ragazzo. Appena vi vedrà tornerà in palestra: andateci anche voi e battetela. Ora andate a est della città, e alla fine surfate per arrivare alla **Centrale**. Date il Generatore all'uomo vicino ai congegni e lui vi riconpenserà con la **MT** di **Falcecannone**. Ora andate alla Torre Radio di **Lavandonia** e parlate con l'uomo, che vi darà la **Scheda Radio** per il Pokégear. Volate ad Aranciopoli e posizionatevi davanti a **Snorlax**. Salvate il gioco, quindi andate su Pokégear, poi sulla Radio e cercate la frequenza che trasmette la

Radio Pokéflauto. Premete **B** per tornare al gioco. Premete **A** davanti a Snorlax e lui si sveglierà, finalmente. Catturatelo perché ce n'è solo uno!

Dove trovo le Pietre Elemento per fare evolvere i Pokémon?

In queste versioni non potete comprare le pietre come in RBG. Andate quindi a nord di Celestopoli, alla casa del **nonno di Bill**. Mostrandogli un Lickitung lui vi darà la **Pietrastante**. Con un Oddish vi darà la **Pietrafoglia**. Con Staryu una **Pietraidrica**. Con Growlithe o Vulpix una **Pietrafocaia**. Con Pichu una **Pietratuono**. Riceverete però le pietre secondo l'ordine appena esposto, e solo una pietra per ciascun tipo! La **Pietralunare** la comprerà la mamma coi tuoi soldi, mentre la **Pietrasolare** ti verrà data come Primo Premio al **Torneo Pigliamosche** del Parco Nazionale.

Dove trovo Entei/Raikou/Suicune? Come li prendo?

Dopo averli fatti scappare dalla Torre Bruciata di Amarantopoli, i tre Pokémon si muoveranno casualmente nell'erba alta di **Johto**. Per cercare di trovarli, usate **Repellenti** per mandare via tutti i Pokémon tranne loro tre. Quando ne incontrate uno (**L40**) usate una mossa per addormentare o paralizzare, o meglio ancora **Malosguardo**, perché dopo il primo turno loro cercheranno di scappare. Usate poi mosse come **Falsofinale** per non metterli KO. Usate le **Rapid Ball** di Franz per catturarli. Se scappano, la volta successiva li troverete con gli stessi PS e lo stesso Status; ricordatevi che se li sconfiggete non torneranno più.

Posso dare l'esperienza anche ai Pokémon che non combattono?

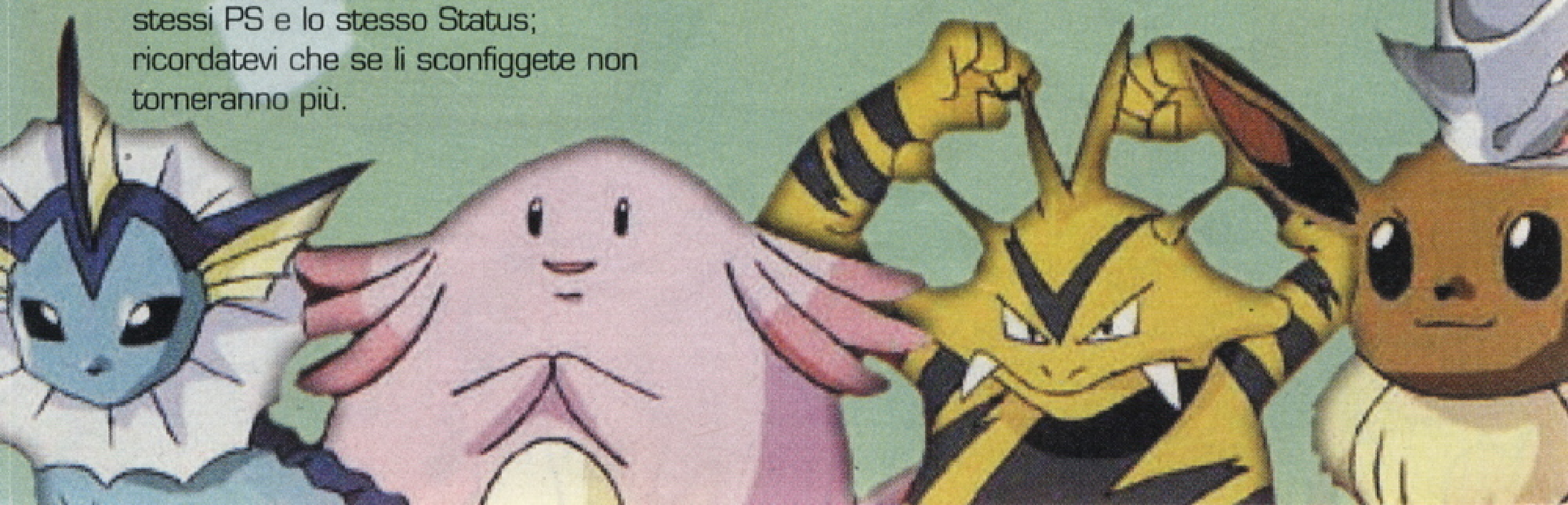
Certamente. Dopo aver preso la **Squama Rossa** al Lago d'Ira andate da Mr. Pokémon e lui vi proporrà uno scambio: Condiv. Esp. per la Squama Rossa. **Condiv. Esp.** è uno strumento che se assegnato a qualche Pokémon, ogni volta che riceve dell'esperienza, il **50%** di questa viene data al Pokémon con Condiv. Esp., mentre l'altro 50% viene distribuita ai Pokémon che hanno lottato.

D: Chi è Celebi?

È lo sfuggente **251º** Pokémon. Come Mew in RBG, questo non può essere catturato senza partecipare a una Nintendo Competition (una iniziativa promozionale presente solo negli Stati Uniti e Giappone), oppure più semplicemente con un **GameShark** (ecco i codici: 01FBEDD0 nella versione USA e 0D1CE764 nella versione italiana).

Cos'è un GameShark? Dove si compra?

Si tratta di un cosiddetto **Game Ehnancer**, come lo chiamano gli americani, ovvero uno strumento che permette di penetrare direttamente all'interno della cartuccia per modificarne il salvataggio. Una versione speciale di GameShark è l'**Xploder GB** di Blaze. GameShark e Xploder si trovano nei negozi specializzati in videogames, a un prezzo indicativo di circa 45 euro.

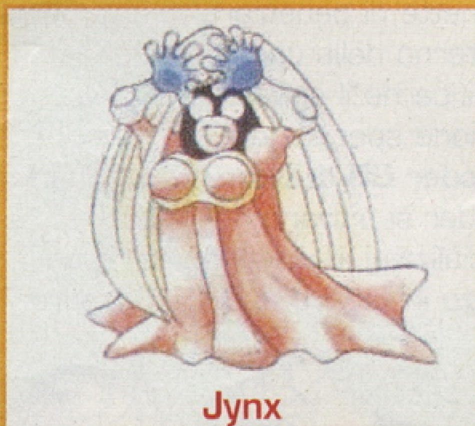


Tutti gli attacchi dei Pokémon

Siete allenatori superesperti? Allora questa sezione non vi servirà di certo; ma se solo volete approfondire la vostra conoscenza dei Pokémon, ecco una buona possibilità con questo esclusivo reportage sulle abilità offensive dei nostri Pokémon!!!

124: Jynx (Ghiaccio - Psichico)

Inizio - Pound (Normale)
Inizio - Lovely Kiss (Normale)
Livello 15 - Sing (Normale)
Livello 23 - Doubleslap (Normale)
Livello 31 - Ghiaccio Punch (Ghiaccio)
Livello 39 - Meditate (Normale)
Livello 47 - Blizzard (Ghiaccio)


Jynx

125: Electabuzz (Elettrico)

Inizio - Quick Attack (Normale)
Inizio - Leer (Normale)
Livello 34 - Thundershock (Elettrico)
Livello 37 - Screech (Normale)
Livello 42 - Thunder Punch (Elettrico)
Livello 49 - Light Screen (Psichico)
Livello 54 - Thunder (Elettrico)


Electabuzz

126: Magmar (Fuoco)

Inizio - Ember (Fuoco)
Livello 36 - Leer (Normale)
Livello 39 - Confuse Ray (Fantasma)
Livello 43 - Fuoco Punch (Fuoco)
Livello 48 - Smoke Screen (Normale)
Livello 52 - Smog (Veleno)
Livello 55 - Flamethrower (Fuoco)



Magmar

127: Pinsir (Insetto)

Inizio - VGhiacciogrip (Normale)
Livello 25 - Seismic Toss (Lotta)
Livello 30 - Guillotine (Normale)
Livello 36 - Focus Energy (Normale)
Livello 43 - Harden (Normale)
Livello 49 - Slash (Normale)
Livello 54 - Swords Dance (Normale)



Pinsir

128: Tauros (Normale)

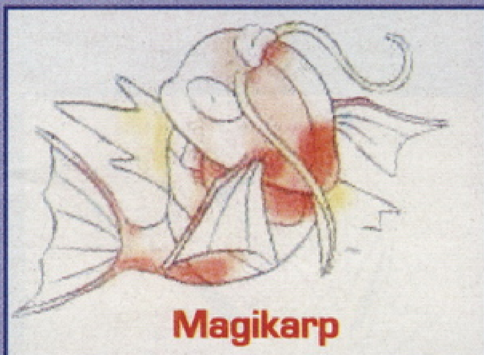
Inizio - Tackle (Normale)
Livello 21 - Stomp (Normale)
Livello 28 - Tail Whip (Normale)
Livello 35 - Leer (Normale)
Livello 44 - Rage (Normale)
Livello 51 - Take Down (Normale)



Tauros

129: Magikarp (Acqua)

Inizio - Splash (Acqua)
Livello 15 - Tackle (Normale)



Magikarp

130: Gyarados (Acqua - Volante)

Livello 20 - Bite (Normale)
Livello 25 - Dragon Rage (Dragon)
Livello 32 - Leer (Normale)
Livello 41 - Hydro Pump (Acqua)
Livello 52 - Hyper Beam (Normale)



Gyarados

131: Lapras (Acqua - Ghiaccio)

Inizio - Acqua Gun (Acqua)
Inizio - Growl (Normale)
Livello 16 - Sing (Normale)
Livello 20 - Mist (Ghiaccio)
Livello 25 - Body Slam (Normale)
Livello 31 - Confuse Ray (Fantasma)
Livello 38 - Ghiaccio Beam (Ghiaccio)
Livello 46 - Hydro Pump (Acqua)



Lapras

132: Ditto (Normale)

Inizio - Transform (Normale)


Ditto

133: Eevee (Normale)

Inizio - Tackle (Normale)
Inizio - Sand Attack (Normale)
Livello 27 - Quick Attack (Normale)
Livello 31 - Tail Whip (Normale)
Livello 37 - Bite (Normale)
Livello 45 - Take Down (Normale)


Eevee

134: Vaporeon (Acqua)

Livello 27 - Quick Attack (Normale)
Livello 31 - Acqua Gun (Acqua)
Livello 37 - Tail Whip (Normale)
Livello 40 - Bite (Normale)
Livello 42 - Acid Armor (Veleno)
Livello 44 - Haze (Ghiaccio)
Livello 48 - Mist (Ghiaccio)
Livello 54 - Hydro Pump (Acqua)


Vaporeon

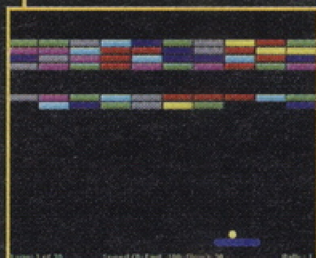
135: Jolteon (Elettrico)

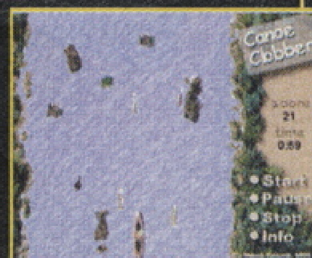
Livello 27 - Quick Attack (Normale)
Livello 31 - Thundershock (Elettrico)
Livello 37 - Tail Whip (Normale)
Livello 40 - Thunder Wave (Elettrico)
Livello 42 - Double Kick (Lotta)
Livello 44 - Agility (Psichico)
Livello 48 - Pin Missile (Insetto)
Livello 54 - Thunder (Elettrico)


Jolteon

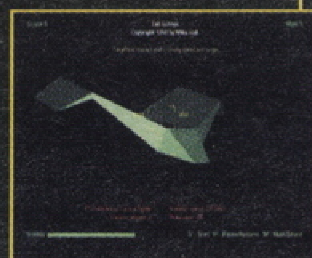


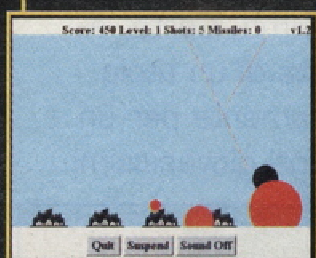
UNA SALA GIOCHI

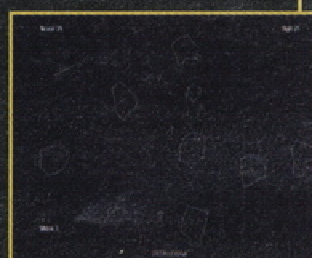


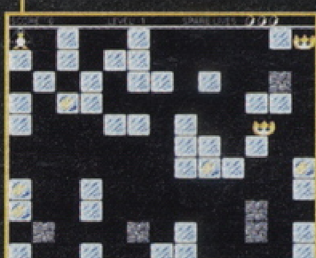




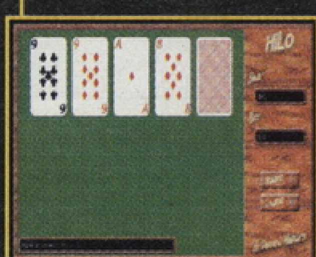


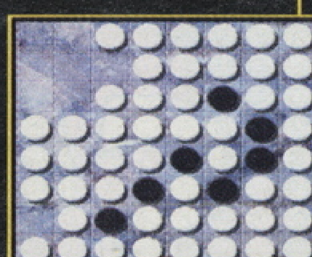




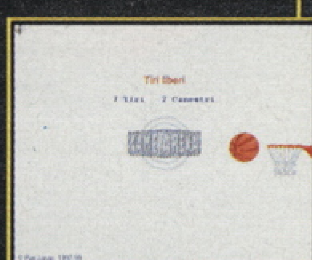












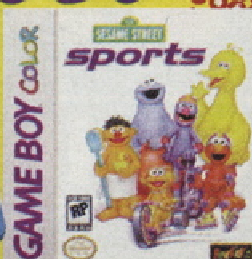
APERTA
TUTTI
I GIORNI
A TUTTE
LE ORE?
COMPLETAMENTE
GRATIS?

WWW.GAMEARENA.IT!



ARCADE · SPORT · LOGICA · CARTE · AVVENTURA · TAVOLO





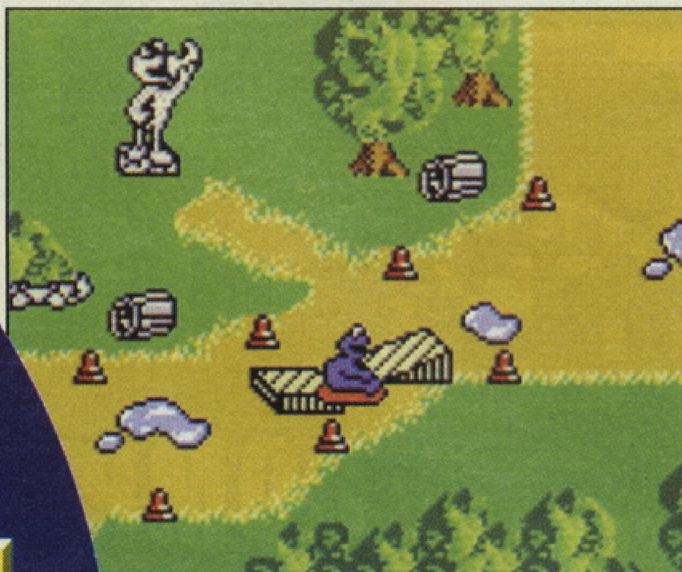
123 SESAME STREET sports

di Stefano Vanini

Un gioco senza pretese per un pubblico giovanissimo; i più grandi possono passare ad altro...

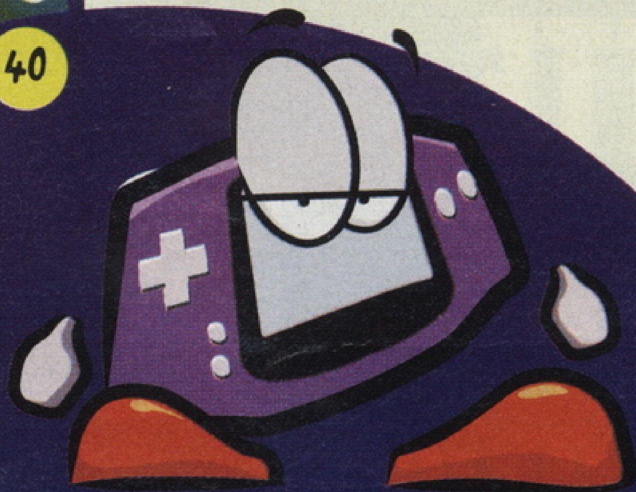


Chi ha già giocato questo gioco su PlayStation-PSOne resterà certamente deluso, perché le differenze rispetto a quella versione in questo caso si sentono veramente tantissimo. Certo, è chiaro che si tratta di un titolo realizzato appositamente per un pubblico di giocatori giovanissimi,



Nel bel mezzo del parco a gareggiare! Ecco qua una bella rampa per fare un salto nel blu!

ma questo non basta a salvarne i contenuti e i difetti che risultano evidenti fin dall'inizio. Dal punto di vista della **grafica** bisogna ammettere che non ci troviamo dinanzi a un capolavoro ma nemmeno a un gioco orrendo – da questo punto di vista; ma i **personaggi** sono stati realizzati in modo abbastanza convincente e



5,5

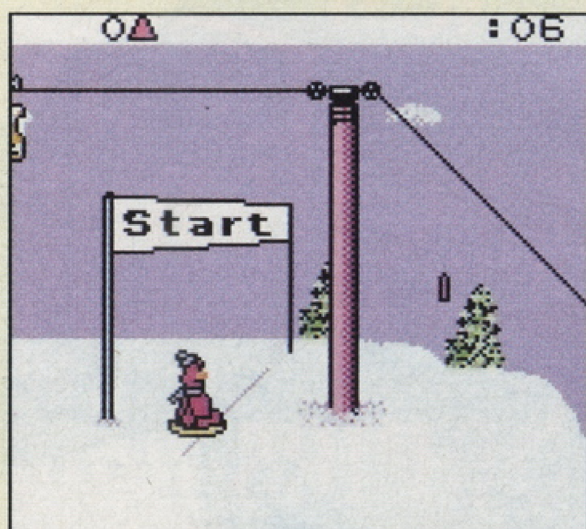
Da chi arriva?
Ubisoft

Quando?
È già arrivato

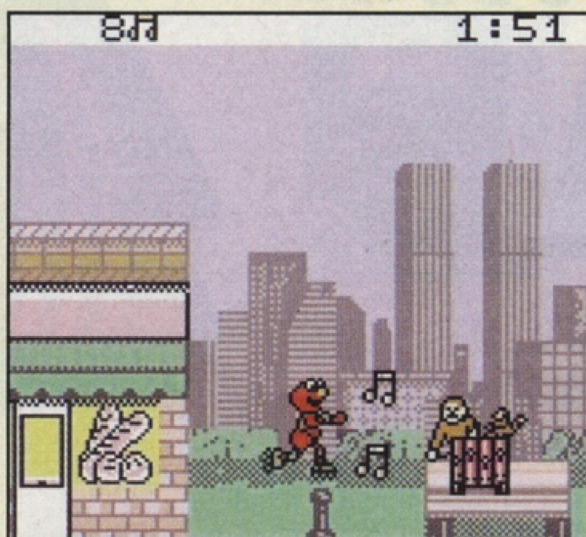
Che gioco è?
Azione

Se considerato come gioco per i giocatori più piccoli, questo titolo si merita certamente la sufficienza; diversamente da così...

Grafica	6
Suono	5
Giocabilità	6
Longevità	5



● **Pronti per la discesa? Allora tenetevi forte, che si parte!**

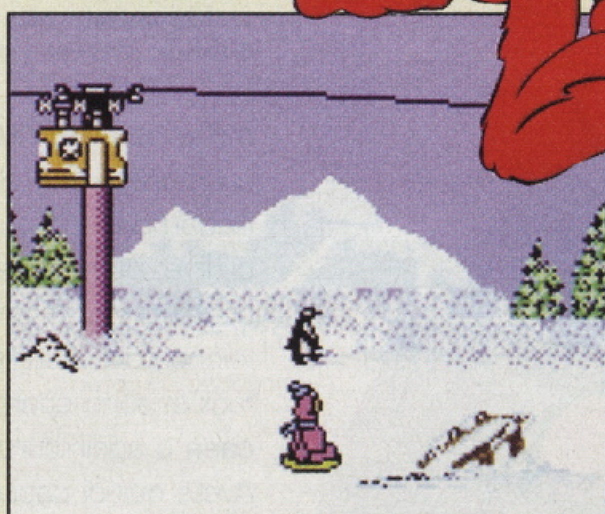


● **Elmo sui pattini in linea deve recuperare le note musicali... Un'impresa piuttosto facile.**

sono tutti riconoscibili al meglio. Considerazioni differenti nascono spontanee nel momento in cui ci si avvicina al discorso 'novità e varietà', visto che **sei livelli** di gioco sono veramente pochi anche per un giocatore inesperto e poco esigente.

SPORT STRANI E... NOIOSI!

Cercando di essere obiettivi, è impossibile non notare che lo sviluppo di questo titolo non deve avere richiesto particolari sforzi per via della **linearità assoluta** e della poca varietà che lo contraddistingue; e anche se i controlli rispondono in modo adeguato, tutto questo non basta per sollevare le cose. È certo che le poche caratteristiche di **Sesame Street Sports** sono in grado di soddisfare il vostro fratellino minore che ha appena cominciato a giocare con il GBC, ma non certo il giocatore medio che sa benissimo quali sono le potenzialità della console che ha tra le mani; proprio questo è il difetto



● **Almeno sul GameBoy è arrivata la neve!**



maggiore che affossa tutto il lavoro, e cioè la certezza che con un po'di lavoro in più avremmo potuto giocare con un titolo di spessore diverso, più coinvolgente e divertente rispetto alle scarse opzioni che **Sesame Street Sports** ci offre. Per i più piccoli.



● **Berto sul fiume si dà un sacco da fare!**



The New Addams Family Series

di Stefano Vanini



Grossi problemi in casa **Addams**! Un losco personaggio ha tutta l'intenzione di sfrattare l'intera famiglia e costruire una serie di orrendi **condomini** proprio dove sorge ora la storica (e tetra) residenza degli Addams. Eppure una soluzione c'è: basta riuscire a recuperare tutti i **documenti** che attestano la proprietà della casa e dei terreni circostanti, un'impresa che se gli archivi di casa Addams fossero stati tenuti in ordine, durerebbe veramente pochissimo... Purtroppo le cose non vanno così, visto che questi benedetti fogli si sono sparpagliati per tutta la **casa** e addirittura parte della **città**! Avete quindi capito che il vostro compito sarà quello di iniziare una **'caccia alla carta'** per affermare il vostro diritto di proprietà, evitare che il costruttore senza scrupoli l'abbia vinta e vivere per sempre felici e contenti!



Mercoledì alle prese con un dubbio: entrare o darsela a gambe!

IL GBC NON E' MORTO!

E proprio con un gioco come questo ne abbiamo la conferma, visto che le poche energie della mitica console Nintendo vengono spremute quasi allo spasimo per generare un gioco d'avventura con molti **puzzle** veramente divertenti, dotato di una grafica piuttosto buona che non



7

Da chi arriva?
Microids

Quando?
È già arrivato

Che gioco è?
Avventura

Un gioco piacevole e divertente che non mancherà di solleticare la curiosità di chi ama i titoli a enigmi!

Grafica	7
Suono	6,5
Giocabilità	7
Longevità	6,5

La famiglia più strampalata della TV arriva anche sul GBC, e sono guai per tutti!



● **È Halloween, e gli Addams sono tutti mascherati! Anche se forse non ne hanno molto bisogno...**



● **Morticia e uno dei suoi passatempi preferiti: la pittura.**

delude nemmeno chi in questo periodo sta pensando di comperare un GBA! A dir il vero le uniche critiche che potremmo muovere a **The New Addams Family Series** potrebbero essere costituite dall'accompagnamento **sonoro**, forse un po' troppo noioso; ma come sappiamo non ci sono grandi possibilità tecniche, e quindi bisogna che gli sviluppatori dei giochi si arrangino con quello che hanno... In sintesi, abbiamo per le mani un gioco che può piacere molto agli amanti delle **avventure a enigmi**, mentre delude certamente chi è in cerca di emozioni forti e costanti, anche perché lungo tutta la durata degli oltre **trenta** (!) livelli di gioco non c'è l'ombra di azione o violenza. Per un pubblico selezionato!

● **Una porta buia... Sarà una buona idea entrare?**



UNA FAMIGLIA... SPAVENTOSA!

Chi non conosce gli **Addams** deve sapere che la loro prima apparizione televisiva risale agli anni Sessanta, quando Don Addams (produttore televisivo affermato) ebbe l'idea di una nuova serie di telefilm comici; anche se le radici sono ben più antiche, se pensiamo che tutto nasce da un fumetto di **Charles Addams**, pubblicato addirittura nel **1935**!!! La particolarità dei protagonisti risiedeva nell'essere completamente fuori dal tempo, perfetti esempi dei più classici mostri come **Frankenstein** (il maggiordomo), la **strega** (la nonna) e tutta una serie di mattacchioni stranissimi e altrettanto divertenti. Trasmessa anche in Italia fino a qualche anno fa, la serie era in bianco e nero, perfetto per rendere l'idea di un film del terrore tutto da... ridere!



HARRY POTTER il gioco di carte collezionabili





Poteva mai mancare un gioco di **carte collezionabili** dedicato a Harry Potter? No di certo! E così, sulla scia del successo internazionale ottenuto, dallo scorso autunno è disponibile anche in Italia il **Trading Card Game** di **Harry Potter**. Il set introduttivo, che costa 12,90 Euro, presenta il gioco base: **Draco Malfoy** ed **Hermione Granger** si sfidano a colpi di magia nel castello di **Hogwarts**.

La dinamica di gioco è simile a **Magic** e **Pokémon**: ogni giocatore ha un suo mazzo, che si può personalizzare con le **bustine espansione** (in vendita a 3,61 Euro), per un totale di oltre **120 carte diverse**, che arricchiscono il gioco con personaggi, oggetti e situazioni tutte rigorosamente 'potteriane'.

L'ambientazione rispecchia fedelmente il primo libro della saga, *Harry Potter e la Pietra Filosofale*, introducendo nuove creature e personaggi inediti. Ma vediamo quali sono, in sintesi, le **regole** per iniziare a giocare. Questo gioco è una simulazione di uno **scontro tra due maghi** (esattamente come avviene in Magic). Vince chi riesce a far scartare all'avversario **tutte le carte** del suo mazzo. Per farlo abbiamo a disposizione vari tipi di carte.



Carte Personaggio

Rappresentano il **giocatore**. Ogni carta personaggio ha una speciale **abilità** che può essere sfruttata durante il gioco. La partita inizia sempre con i personaggi di partenza dei giocatori sul terreno di gioco. In nessun modo i personaggi starter possono essere rimossi dal gioco.



Carte Oggetto

Le carte oggetto rimangono sul **Paymat** dopo essere state giocate. Per esempio, la carta che vedete a destra fornisce 4 Charms di potenza.



Carte Creatura

Come tutte le carte **stampate in orizzontale**, anche le carte creatura rimangono in gioco dopo essere state evocate. Le scritte che vedete riquadrate indicano: la prima il **danno** che la creatura infligge, e la seconda la **costituzione** della creatura stessa.

Carte Incantesimo

Le carte incantesimo **NON** rimangono in gioco. Una volta usate, vanno scartate. In ogni carta spell è spiegato l'**effetto** dell'incantesimo. Basta eseguire quello che c'è scritto per risolvere la magia.



Carte Avventura

È un particolare tipo di carta, giocata per proporre una **sfida** al tuo avversario. Ogni carta avventura è composta da tre elementi:

Effetto: come dice la parola, è l'**effetto** che la carta ha sul gioco.

Risoluzione: indica l'**azione** o le azioni che il vostro avversario dovrà compiere (tutte in una volta se non specificato) per risolvere l'avventura e scartarla dal gioco.



Premio dell'avversario: una volta risolta l'avventura, al vostro avversario spetta un **premio**.

IMPORTANTE: ogni giocatore può avere in gioco solo **UNA** carta avventura per volta. Se ne ha già una in gioco, deve essere risolta prima di poterne usare una nuova.

Carte Lezione

Le carte lezione sono come le terre in Magic. Costituiscono la **potenza necessaria** per poter giocare carte incantesimo, creatura e carte oggetto. Qui di fianco vedete una delle carte lezione esistenti nel gioco.

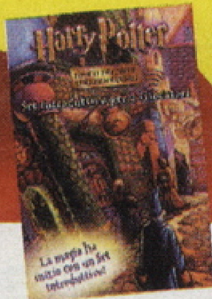


Passiamo ora a descrivere le fasi del turno.

Fase 1

Pescate una carta e aggiungetela alla vostra mano.





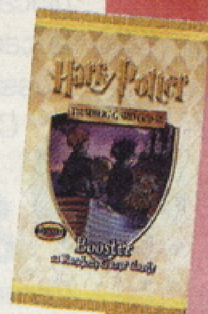
Fase 2

Le vostre creature in gioco danneggiano il vostro avversario. Per ogni danno inflitto, il vostro avversario scarta una carta dalla **cima** del proprio mazzo. Ricordatevi che le creature **non** possono pararsi a vicenda come invece succede per Magic.

Fase 3

Per ogni turno avete a disposizione **2 AZIONI** da spendere. Potete usare un'azione per:
giocare una carta Lezione;
giocare una carta Creatura;
giocare una carta Incantesimo;
pescare una carta extra

Ci sono anche carte che costano **2 AZIONI** per essere giocate: carte **Personaggio** (ciascun giocatore può avere in gioco 2 o più personaggi); carte **Avventura** (ciascun giocatore può avere in gioco solo 1 avventura alla volta).
Fine del Turno.



Come pagare il costo di utilizzo di una carta.

Ogni carta creatura, oggetto o incantesimo ha un **costo** in lezioni che il giocatore deve soddisfare per poter utilizzare la carta. Ogni carta lezione in gioco fornisce **1 mana** del colore

L'elenco completo delle carte collezionabili di Harry Potter

Dopo aver cominciato a giocare, potrete controllare qui le carte che vi mancano: questo elenco include ogni carta pubblicata!

1 **Dean Thomas**: speciale ritratto olografico
2 **Draco Malfoy**: speciale ritratto olografico
3 **Draco Malfoy**: speciale metallica
4 **Fuga del drago**: speciale metallica
5 **Elisir di Lunga Vita**: speciale metallica
6 **Corsa nel carrello della Gringott**: speciale metallica
7 **Hannah Abbott**: speciale ritratto olografico
8 **Harry Potter**: speciale ritratto olografico
9 **Hermione Granger**: speciale ritratto olografico
10 **Hermione Granger**: speciale metallica
11 **Scacchiera vivente**: speciale metallica
12 **Mantello dell'Invisibilità**: speciale metallica
13 **Nick-Quasi-Senza-Testa**: speciale ritratto olografico
14 **Oblivion**: speciale metallica
15 **Professor Vitious**: speciale ritratto olografico
16 **Professor Severus Piton**: speciale ritratto olografico
17 **Ron Weasley**: speciale ritratto olografico
18 **Rubeus Hagrid**: speciale ritratto olografico
19 **Troll nel bagno**: speciale metallica
20 **Unicorno**: speciale metallica
21 **Gufo postino**: rara
22 **Distillato della Morte Vivente**: rara
23 **Caccia a Harry**: rara
24 **Storia della Magia**: rara
25 **Incendio**: rara
26 **Mistura malevola**: rara
27 **Incontro con i centauri**: rara
28 **Troll delle montagne**: rara
29 **Mrs Purr**: rara
30 **Norberto**: rara
31 **Bacchetta magica di piume di fenice**: rara
32 **Binario nove e tre quarti**: rara
33 **Ingredienti delle pozioni**: rara
34 **Da corvo a cattedra**: rara
35 **Pozione Restringente**: rara
36 **Titillante**: rara
37 **Esame di Trasfigurazione**: rara
38 **Prova di Trasfigurazione**: rara
39 **Privet Drive numero 4**: poco comune
40 **Alchimia**: poco comune
41 **Farmacia**: poco comune
42 **Materializzarsi**: poco comune
43 **Draghetto**: poco comune
44 **Fiamme color campanula**: poco comune
45 **Nettare d'ortica**: poco comune
46 **Gabbia**: poco comune
47 **Confundus**: poco comune
48 **Diagon Alley**: poco comune
49 **Pozione Alitosa**: poco comune





indicato sulla stessa.
Quindi, basta contare le lezioni in gioco per vedere se il loro numero soddisfa il costo di evocazione.
Il **numero** che vedete scritto **in alto a sinistra** indica il mana necessario. Ricordate che almeno una lezione che avete in gioco deve corrispondere al simbolo stampato per poter usare la carta. Quindi, per poter giocare la carta dovete avere in gioco almeno 2 lezioni, di cui 1 deve fornire un mana cuore.
Altre carte al momento dell'utilizzo possono richiedere un costo aggiuntivo di lancio, come scartare delle carte lezione dal gioco o così via.

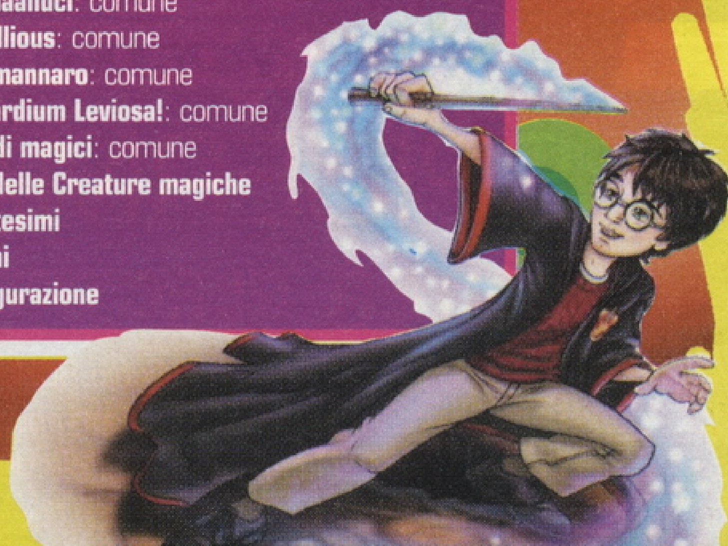
La cosa più divertente di questo gioco è **costruirsi** il proprio mazzo.
Per farlo, tenete a mente qualche semplice regola:

- Ogni mazzo deve avere esattamente **60 carte**, più una carta personaggio da porre in gioco appena la partita comincia (e quindi non va mischiato con le altre carte).

Quindi, in tutto fanno **61**.

- In ogni mazzo possono esserci, al massimo, **quattro copie** della stessa carta, a meno che non sia una carta lezione.

50 **Inganno di Malfoy**: poco comune
51 **Bacchetta magica di cuore di drago**: poco comune
52 **Fumos**: poco comune
53 **Cane da guardia**: poco comune
54 **Di nascosto da Piton**: poco comune
55 **Spiritello**: poco comune
56 **Sciarada logica**: poco comune
57 **Uovo misterioso**: poco comune
58 **Tenerezza**: poco comune
59 **Olivander**: poco comune
60 **Pix combina tiri birboni**: poco comune
61 **Rospo addomesticato**: poco comune
62 **Tiramisu di Madama Chips**: poco comune
63 **Esame di Pozioni**: poco comune
64 **Serpentario**: poco comune
65 **Calderone d'argento**: poco comune
66 **Pozione che fa starnutire**: poco comune
67 **Stordimento**: poco comune
68 **Radicamento**: poco comune
69 **Tramutamento**: poco comune
70 **Animali domestici insoliti**: poco comune
71 **Vetro che scompare**: poco comune
72 **Chiavi alate**: poco comune
73 **Accio**: comune
74 **Aviforme**: comune
75 **Bellabolla**: comune
76 **Boa Constrictor**: comune
77 **Cura per i foruncoli**: comune
78 **Bacchetta magica prestata**: comune
79 **Da calderone a setaccio**: comune
80 **Corvo curioso**: comune
81 **Bombetta puzzolente**: comune
82 **Incollatura**: comune
83 **Pozione erompente**: comune
84 **Fuffi si addormenta**: comune
85 **Troll della foresta**: comune
86 **Pozione che fa dimenticare le cose**: comune
87 **Pozione fetida**: comune
88 **Tarantola gigante**: comune
89 **Hagrid e lo straniero**: comune
90 **Compiti**: comune
91 **Reparto d'ospedale**: comune
92 **Illegibilus**: comune
93 **Incarcerante**: comune
94 **Biglietti perduti**: comune
95 **Pasticcio magico**: comune
96 **Pozione velenosa**: comune
97 **Fuori della foresta**: comune
98 **Topo addomesticato**: comune
99 **Calderone di peltro**: comune
100 **Pozione sbagliata**: comune
101 **Ricordella**: comune
102 **Reparto Proibito**: comune
103 **Cervo scozzese**: comune
104 **Domanda di Piton**: comune
105 **Vermiforo**: comune
106 **Artiglio d'acciaio**: comune
107 **Segugio minaccioso**: comune
108 **Mangiaalluci**: comune
109 **Vermillious**: comune
110 **Lupo mannaro**: comune
111 **Wingardium Leviosa!**: comune
112 **Petardi magici**: comune
113 **Cura delle Creature magiche**
114 **Incantesimi**
115 **Pozioni**
116 **Trasfigurazione**







UN SUPEREROE ANZIANO...

Non esiste sulla faccia della Terra una persona che non conosca l'**Uomo Ragno**. Icona dei fumetti al pari di altri due che hanno conosciuto la stessa notorietà, **Superman** e **Batman**, Spider-Man è più famoso del Presidente degli Stati Uniti e più celebre degli attori di Hollywood; senz'altro più longevo! Nato dalla matita di **Stan Lee** e **Steve Ditko** quarant'anni fa, di Spidey hanno fatto tutto: dalle matite alle magliette, dai film ai videogiochi, dai costumi di carnevale alle tazze per il latte. L'impatto che il **fumetto** di Spider-Man ha avuto sui suoi fan, dai più giovani ai più attempati, è stato devastante: un contagio senza fine che perdura tutt'oggi grazie ai **media** come la televisione, il cinema, i videogiochi, Internet. Accompagnateci allora alla scoperta del fenomeno Uomo Ragno!

I FUMETTI!

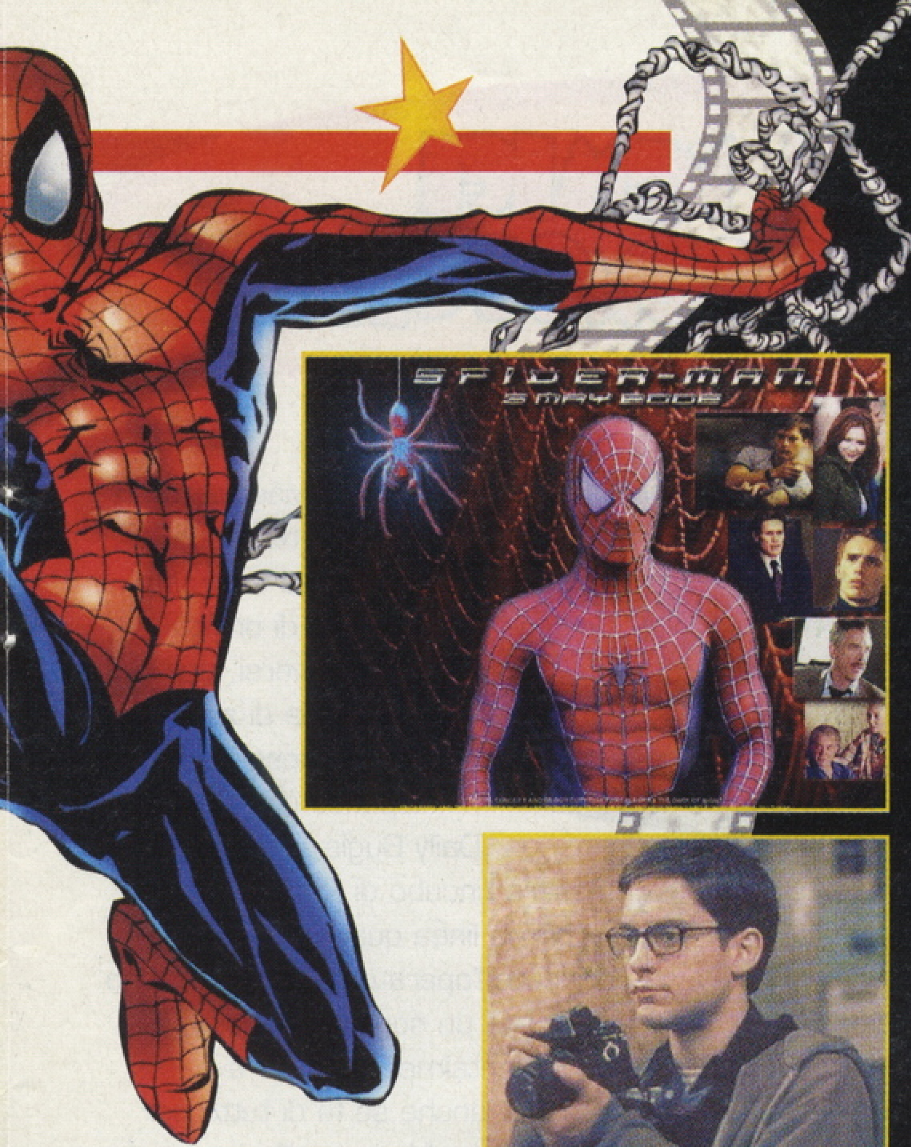
Spider-Man compare sulle pagine di **Amazing Fantasy** numero 15 nell'agosto del **1962**, un giornale a fumetti che raccontava storie fantastiche, allora in vendita a soli dodici centesimi. La particolarità dell'Uomo Ragno era quella di presentare per la prima volta una **dualità** del protagonista, analizzando approfonditamente anche l'aspetto della vita privata dell'eroe. **Peter Parker**, invece, ha contatti ben saldi con 'il mondo reale': si deve preoccupare di far quadrare il bilancio, deve autoscattarsi le foto mentre è in azione come Uomo Ragno per poterle rivendere al **Daily Bugle**, il giornale diretto da JJ Jameson; deve presenziare alle cene di **Zia May** e andare regolarmente a trovarla nel Queens, un distretto a sudovest di Manhattan: un superuomo molto più uomo che super!
Sette mesi dopo la sua prima apparizione su Amazing Fantasy, Spider-Man ha una sua serie personale, **Amazing Spider Man**, che esce nel marzo del **1963**. In questo numero Peter sta ancora cercando il modo di guadagnare dei soldi per lui e Zia May: decide così di unirsi ai **Fantastici Quattro** per un buon compenso. Ma il suo arrivo al **Baxter Building** fa scattare gli allarmi e Spidey

VIDEOGIOCHI

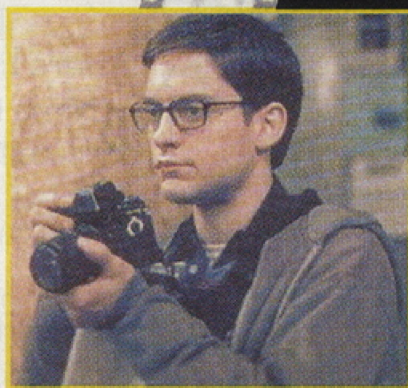
SPIDERMAN 2

ENTER ELECTRO

Avevamo lasciato il buon vecchio Spidey alle prese con il suo nemico di sempre, **Doc. Octopus** e la sua combriccola di malvagi alleati, fra cui il cattivissimo **Carnage**. Alla fine di **Spider-Man**, comunque, il nostro eroe riusciva con un colpo di mano ad assicurare tutti alla giustizia. Tutto finito? Macché!! Mentre il







IL RAGNO SUL VIDEO

La prima apparizione dell'Uomo Ragno sullo schermo, quello televisivo, risale al **1977** con una serie TV intitolata **The Amazing Spider Man**, protrattasi sino al 1978. Nel **1978** esce il primo vero film sull'Uomo Ragno, **The Amazing Spider-Man**, che però a vederlo con gli occhi di oggi risulta quasi comico per gli effetti speciali da due Euro! La riscossa l'avremo il settembre prossimo quando potremo finalmente vedere **Spider-Men**, il film diretto da **Sam Raimi** (quello de **La Casa** e **L'armata delle Tenebre**) e in uscita il 3 maggio nelle sale americane. Nel film il ruolo di Peter Parker sarà rivestito da **Tobey McGuire**, già visto in ***Pleasantville***, ***Le Regole della Casa del Sidro*** e ***Wonder Boys***. L'attrice prescelta per il ruolo di Mary Jane Watson è **Kirsten Dunst**, protagonista de ***Il Corvo III: Salvation***, ***Il Giardino delle Vergini Suicide***, ***Small Soldiers*** e ***Jumanji***. Goblin sarà invece interpretato da **Willem Dafoe**, probabilmente il più azzeccato personaggio del film rispetto al fumetto. Citare solo alcuni dei suoi film è fare un torto agli altri, ma tanto per dare qualche coordinata: ***Platoon***, ***L'Ultima Tentazione di Cristo***, ***The Boondock Saints***, ***L'Ombra del Vampiro***.

si trova a dover combattere contemporaneamente tutti i Fantastici Quattro, riuscendo a cavarsela egregiamente. Quando apprende però che il quartetto è un'organizzazione 'umanitaria' e non a scopo di lucro, lascia l'edificio. Dovrà poi vedersela con il suo primo supercattivo, il **Camaleonte**. E così inizierà la sua carriera di supereroe a New York City...







nostro Parker affrontava la feccia di New York, il resto dei supercriminali si organizzava mettendo a punto un piano di conquista del mondo. In particolare **Electro**, altra vecchia conoscenza di Peter Parker, che ha messo gli occhi sul **Bio-Nexus**, un macchinario capace di aumentare a dismisura il suo potere, permettendogli di diventare invincibile. Nessuna pausa, quindi, per il ragnetto che, sebbene desideri rimanere un po' in intimità con la bellissima Mary J.Watson, deve infilarsi nuovamente la

AMICI, NEMICI E SEMPLICI CONOSCENTI

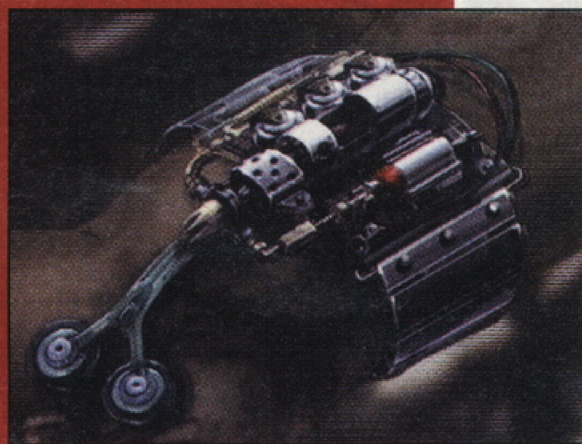


Lo scienziato e ricco uomo d'affari **Norman Osborn** è accidentalmente esposto a un gas nervino che sviluppa una seconda, perfida, maligna personalità: quella di **Goblin**! Il folletto verde che terrorizza New York è anche l'assassino (tra gli altri) di **Gwen Stacy**, la prima fidanzata di Peter, figlia del Capo della Polizia di New York. Goblin viaggia su un piccolo **aliante** di sua invenzione ed è armato con decine di ordigni esplosivi diversi, per lo più a forma di **zucca**. **J. J. Jameson** è il dispotico direttore del Daily Bugle, altre a essere l'incubo di Peter! Sempre in prima linea quando c'è da criticare l'operato dell'Uomo Ragno (lo ritiene un super criminale), è fondamentalmente una brava persona, anche se fa di tutto per nasconderlo. Nessuno l'ha mai visto senza il suo sigaro in bocca... **Mary Jane Watson** è una compagna di università di Peter: rossa esplosiva, piena di vitalità e di inventiva, indipendente, emancipata, è segretamente innamorata di Peter (il suo Tigrotto) che ricambia il suo sentimento. Negli albi a fumetti i due arrivano anche a sposarsi.





calzamaglia e andare a salvare il mondo. Parlando di tecnica, vale la pena citare prima di tutto l'aspetto **grafico** che, in generale, è stato leggermente ritoccato. Il lavoro più grosso è stato fatto, naturalmente, sul personaggio principale, che ora oltre a essere più definito può contare su **ragnatele** veramente credibili. Anche le **ambientazioni** hanno subito un certo restyling grafico anche se, a dire il vero, lo si nota solo con certosini confronti con il precedente. Il motore grafico fa la sua egregia figura, rimanendo sempre fluido e anche in situazioni particolarmente affollate non si notano rallentamenti. Sempre presenti le chicche che hanno fatto grande il primo episodio, come la **trasparenza dei muri** nel caso in cui Spidey cammini sul soffitto e il **cursore bianco** a terra per segnalarne la posizione. **Spider-Man 2** è sicuramente più difficile del primo, vuoi perché le **nuove mosse** aprono nuove soluzioni, vuoi perché i **nemici** sono veramente tosti; comunque, questa volta abbiamo sentito la mancanza dei **salvataggi** 'in-missione'. Come nel precedente, infatti, i salvataggi saranno ammessi solo a quadro completato.



PETER PARKER È IL SENSAZIONALE UOMO RAGNO

Durante un esperimento nei laboratori dell'Università, il giovane studente **Peter Parker** viene morso da un **ragno** precedentemente esposto a radiazioni. Questo causa un'**alterazione genetica** nel corpo di Peter che si accorge di essere dotato di poteri speciali: il suo corpo può **aderire** alle superfici, appiccicandoci come fosse un ragno. La sua forza è **proporzionale** a quella di un ragno: se cioè l'aracnide può sollevare dieci volte il suo peso, anche Peter può fare altrettanto, proporzionalmente. Ma il potere più particolare è il cosiddetto **Senso di Ragno**, un pizzicorio che avverte Peter di un imminente pericolo. Essendo anche un brillante scienziato, Peter si costruisce dei **bracciali** che sparano un fluido speciale che si solidifica parzialmente al contatto con l'aria, assumendo forma e consistenza di una ragnatela, ma molto più resistente!



PERCHÉ ESISTE L'UOMO RAGNO?



Peter Parker decide di usare i suoi nuovi poteri a scopo di lucro: si cuce un costume e utilizza il nome di **Uomo Ragno** per combattere incontri di **wrestling** a pagamento. Un giorno, dopo un incontro, un borseggiatore gli sfrecciò davanti inseguito da un poliziotto. Peter avrebbe potuto fermarlo, ma sentendo che non fosse un suo dovere, non fece nulla. Più tardi, quello stesso giorno, lo stesso borseggiatore si intrufola nella casa di **Zio Ben** e **Zia May**, i genitori putativi di Peter che lo hanno cresciuto dopo che era rimasto orfano.



Il risultato della rapina è la morte dello Zio Ben, della quale Peter si sente direttamente responsabile. Da quel giorno Peter impara una cosa: da un grande potere deriva una **grande responsabilità**. Questo monito gli farà compagnia da quel giorno in avanti, ricordandogli sempre chi è e qual'è il suo ruolo nel mondo.



PIANETA POSTA

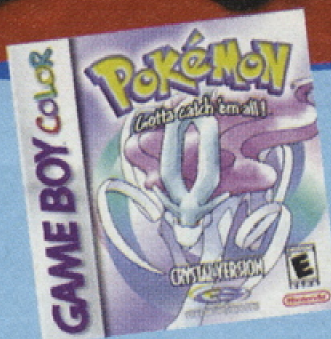


Ciao ragazzi! Anche questo mese siamo arrivati all'angolo della posta di GameBoy Planet, e speriamo di trovarvi numerosi come il mese scorso! Dobbiamo però tirarvi le orecchie perché continuate a spedirci lettere lunghissime (e bellissime) che però non possiamo pubblicare, altrimenti finiremmo per usare tutto lo spazio a disposizione dedicandolo solo a una o due lettere per volta! Non vorrete fare un torto così grande ai vostri amici... Ricordiamo allora di inviare lettere più corte, con poche domande, magari quelle tre o quattro che proprio non vi fanno dormire, in modo che noi si possa rispondere a tutti. Un saluto speciale alla nostra mitica Anja che ci segue - come tanti - fin dal primo numero e ci ha mandato un vero e proprio romanzo! Pubblichiamo solo il tuo disegno, la lettera è VERAMENTE troppo lunga! Ricordiamo, inoltre, che potete inviarci le vostre domande anche tramite il computer, scrivendo a gameboyplanet@gamearena.it. Ciao a tutti e dateci sotto!





iao, sono Giuliano, spero che abbiate ricevuto la mia ultima lettera; grazie se l'avete pubblicata: non riesco bene a seguire il vostro giornalino ma forse ho trovato un'edicola dove lo posso trovare sempre.
Passiamo alle domande:
1) Potreste pubblicare trucchi per Super Mario Advance?
2) Potreste tradurre in inglese il nome del pescatore Tully di Pokémon Crystal per prendere la Pietraidrica?
3) Quando si accende un GBA, dietro la scritta "Game Boy", c'è sempre lo sfondo con la sfumatura?
4) Non mi risulta esatto il trucco per catturare Celebi in Pokémon Crystal e neanche che il Pokémon Center di Goldenrod City sia un "Centro di Informazione": non nominano neanche il Mobile Adapter!
5) Ci sono trucchi per Tony Hawk Pro Skater 2? (per GBA)
6) Potreste fare una recensione di Mario Kart Super Circuit?
Ci tengo tantissimo che pubblichiate la mia lettera.
Giuliano
P.S.: siete mitici!



Sei-domande-sei per Giuliano! E noi abbiamo sei-risposte-sei prote per te! Eccole qua!
1) Abbiamo già pubblicato i trucchi per Super Mario Advance, ma visto che hai perso il numero su cui sono usciti, provvederemo quanto prima a farne una nuova edizione!
2) A cosa ti serve? Sembra che tu lo conosca già!
3) Sfondo? Sfumatura? Dietro alla scritta non c'è assolutamente niente, semmai è proprio la scritta stessa che viene attraversata da una sorta di 'onda'...
4) I dati a cui ti riferisci fanno capo alla soluzione di Crystal, vero? Beh, sappi che il nostro 'solutore ufficiale' si è preso la briga di giocarlo tutto in inglese, e quindi è plausibile che ci possano essere delle differenze! Si tratta, per esempio, della questione relativa al Mobile Adapter che (presente nelle versioni giapponese e americana) consente di scambiare Pokémon tramite il telefonino.
5) Eccoti accontentao! Vai a vedere la sezione Codici & Trucchi!
6) La faremo al più presto, non ti preoccupare!
Ciao Giuliano, e alla prossima!





ara, bellissima, maestosa (sto esagerando?) redazione, sono Walter e proprio in questi giorni mi ero incuriosito del Game Cube. Quindi mi sono rivolto a voi perché solo voi riuscite a rispondermi!
1- Il Game Cube quando uscirà in Italia ? In che mese? Che giorno?
2- Sempre Game Cube: quanto costerà? Forse me lo dovresti dire in Euro perché sto mettendo da parte le mie paghette. Non mi spaventerete con il prezzo, no?
3- Questa riguarda il GBC: avete trucchi per Dragon Warrior Monster??
Grazie e a presto!!
Walter Centurione

Ciao Walter, non esageri! Siamo tutti bellissimi e maestosi (e ci piace scherzare!), partiamo subito con le risposte:
1) Il GameCube arriverà in Italia questa primavera, non ci sono ancora notizie precise ma cercherà di fare guerra alla PlayStation 2 di Sony e all'Xbox di Microsoft.
2) Il costo dovrebbe essere intorno ai 300 euro, e credo che ti toccherà chiedere aiuto ai genitori per un prestito!
3) Abbiamo girato la tua domanda al nostro specialista dei trucchi e dovresti trovare la risposta nella sezione dei Trucchi! Ciao e a presto!





ara redazione di Game Boy Planet, sono Mattia.
Vi faccio delle domande:
1) Fra poco riceverò in regalo il mitico Game Boy Advance con la cassetta di Mario Kart Advance Super Circuit. Mi potere dire dei trucchi?
2) È compatibile il GBC con il GBA attraverso il cavo link?
Se sì, si può giocare con una sola cassetta di Super Mario Kart Avance attraverso le due portatili?
Siccome non mi ha pubblicato nessuno, spero in voi...
Grazie di tutto e non vi dimenticherò mai.
Mattia Bonizzato



Gentilissimo Mattia! Come vedi, con un po' di ritardo siamo riusciti a pubblicare anche la tua lettera e ora passiamo subito alle risposte!
1) Per quale motivo ti servono i trucchi per un gioco che non hai ancora cominciato? Non sarai uno di quei giocatori con poco coraggio e che vogliono gli aiuti ancora prima di giocare... Facci sapere dove sei bloccato e vedremo cosa possiamo fare!
2) La compatibilità esiste solo con i giochi del GBC che vengono fatti girare sul GBA: per questo motivo potrai tranquillamente scambiare Pokémon con il cavo tra un GBC e un GBA, ma non potrai giocare a ISS Pro o a 90° Minuto Total Soccer, giochi realizzati unicamente per GBA! Riguardo alla possibilità di giocare con un solo gioco e due console, per il momento sappiamo solo di Bomberman Tournament e proprio di 90° Minuto Total Soccer, non avendo ancora provato Mario Kart Advance Super Circuit su quel tipo con il cavo ma una sola cassetta! Aspettiamo tue notizie al più presto!



edazione di GameBoy Planet, mi chiamo Sentigliano, ho 12 anni e sono il bambino con più Pokémon di tutti i bambini di Moretta e vorrei farvi delle domande.
1) Celebi è la controparte di Mew?
2) Muore Togepi se gli togli il guscio?
3) Quanto costa il GameShark?
4) Il mio Suicune si è preso il Pokérus che ha contagiato tutti i Pokémon che c'erano nel PC; dopo un po' di giorni sono guariti e le loro statistiche sono migliorate, vorrei sapere come si fa a prenderselo...
5) Come si fa a entrare nei 4 piani della Torre Radio di Kanto?
251 saluti da Sentigliano.

Ciao Sentigliano! Ricambiamo tutti e 251 i tuoi saluti e cominciamo immediatamente a rispondere alle tue domande!
1) Cosa intendi come controparte? Si tratta certamente di uno dei Pokémon più rari e difficili da catturare, ma non può essere considerato propriamente la sua controparte... Cos'hanno in comune quei due?
2) E tu vorresti togliere il guscio al piccolo amico di Misty? Perché? I Pokémon non muoiono, ma possono diventare molto tristi o arrabbiati. Tu cosa faresti se ti togliessero qualcosa a cui tieni tanto, magari i tuoi pantaloni nuovi?
3) Per quanto riguarda il GameShark, sembra che il prezzo ufficiale sia di circa 45 euro e 96 centesimi.
4) Pokérus! Qualche numero fa abbiamo dedicato proprio a questo strano virus un bello speciale nel quale trattavamo approfonditamente il problema. Come hai potuto notare, si tratta di un virus totalmente innocuo per i tuoi Pokémon e che ha invece degli effetti addirittura benefici; si tratta di un evento molto raro ed è possibile incontrarlo solo una volta durante il gioco, per cui ti possiamo dire che sei stato veramente fortunato. Purtroppo ora non ti capiterà più!
5) Consulta la nostra soluzione di Crystal e non avrai più problemi!!!
Un abbraccio e tantissimi saluti!





iao, sono Simone e vi volevo chiedere una cosa. Perché mettono in commercio per GBA e GBC Harry Potter? Non basta comprarlo per GBC e metterlo dentro al GBA ? Grazie Simone



Si tratta di due giochi che girano su console diverse, e per questo motivo sono anche differenti tra loro. Harry Potter per GBA ha una grafica migliore e un sonoro notevole rispetto alla versione per GBC. Queste differenze sono date dalle specifiche caratteristiche tecniche delle due console, che consentono ai giochi per GBA di essere migliori sotto diversi punti di vista; certamente puoi mettere una cartuccia per GBC nel tuo GBA, ma avrai molto meno per quanto riguarda grafica e sonoro. Non potrai invece mettere una cartuccia per GBC nel GBA perché, oltre al fatto che si tratta di cartucce differenti come forma, i dati contenuti sono 'leggibili' unicamente dal GBA. Alla prossima!



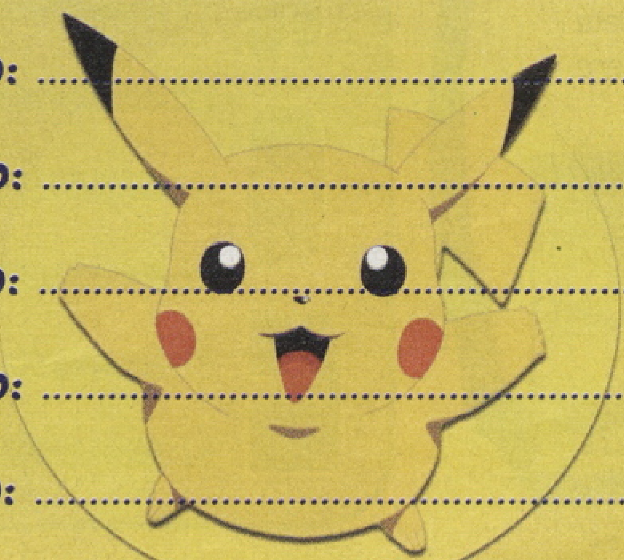
iao, mi chiamo Giulio Vellar, ho 12 anni e voglio farvi i complimenti per la rivista (non ho perso neanche un numero). Volevo chiedervi se potevate fare la recensione di Dejà Vu 1&2 e se avevate dei codici per Roadsters. Arrivederci e ancora complimenti.



Carissimo Giulio! Siamo felici di sapere che non hai perso nemmeno un numero della nostra rivista! Purtroppo Deja Vu 1 & 2 è un titolo oramai vecchiotto e ora non avrebbe senso pubblicarne una recensione accanto alle ultime novità... Possiamo però dirti che si tratta di una riuscita conversione di due giochi per PC usciti addirittura nel 1992! Nel frattempo, trovi i trucchi di Roadsters nella sezione di Codici & Trucchi! A presto!

Anche per questo mese abbiamo esaurito lo spazio a nostra disposizione; restate con noi e ci vediamo il mese prossimo!

Votate i vostri Pokémon preferiti!!!



1° posto: ....

2° posto: ....

3° posto: ....

4° posto: ....

5° posto: ....

Ritagliate e spedite!!!

Per inviare le vostre lettere scrivete a:
MG MEDIA GROUP
redazione di
GAME BOY PLANET
Via Frua,15
20146 Milano





Iridion 3D

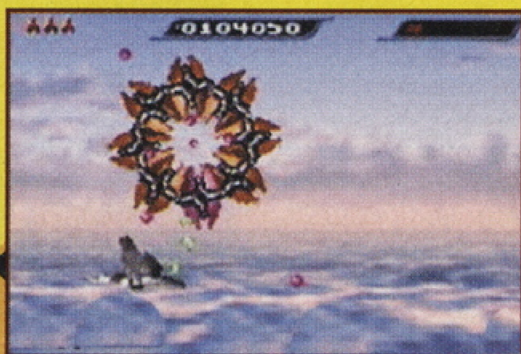


Tutti i livelli
Inserite la password "*S3L3CTON*" e poi la password "*SHOWT1M3*". Ora tutti i livelli saranno sbloccati.

Vite infinite e le armi migliori
Inserite la password "*1NV1S4BL3*" .

Modalità Gallery
Inserite la password "*G4LL3RY*".

Combattimenti con i Boss
Per iniziare a combattere con un boss di fine livello, passate alla schermata "Game Options" ed evidenziate la voce "Start Level". Scegliete un livello, quindi evidenziate la voce "Start At Boss". Scegliete "Yes", quindi "Ok" per combattere direttamente con il boss.









Roadsters

Ecco le password per questo simpaticissimo gioco di corse!

Level	Password
2	GMBY
3	DMG
4	BRK
5	TRCK
6	SPKR
7	XTL
8	JPN
9	WNDW
10	MNKY
11	SCRP
12	XFMR
13	VHSVCR
14	PNP
15	FLPY
16	NTRY
17	TTLCMS
18	CHR
19	RDY
20	STRT
21	HTML
22	JMPR
23	GLSSY
24	SRC
25	HLT
26	PTH
27	PCK
28	TRP
29	BDY
30	STP
31	JCT
32	DRP

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



Soldi al massimo
Mettete il gioco in pausa, poi tenete premuto R e premete B, A, Sinistra, Basso, B, Sinistra, Su, B, Su, Sinistra, Sinistra.

Selezione del Levello:
Mettete il gioco in pausa, poi tenete premuto R e premete A, Start, A, Destra, Su, Su, Basso, Basso, Su, Su, Basso.

Spider-Man
Mettete il gioco in pausa, poi tenete premuto R e premete Su, Su, Basso, Basso, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, B, A, Start.



Spider-Man Web Crawl
Mettete il gioco in pausa, poi tenete premuto R e premete Destra, A, Basso, B, A , Start, Basso, A, Destra, Destra, Basso.

Disabilitare il sangue
Mettete il gioco in pausa, poi tenete premuto R e premete B, Sinistra, Su, Basso, Sinistra, Start, Start.

Sbloccare tutti i livelli con soldi al massimo
Mettete il gioco in pausa, poi tenete premuto R e premete B, A, Sinistra, Basso, B, Sinistra, Su, B, Su, Sinistra, Sinistra.

Sangue con faccina
Mettete il gioco in pausa, poi tenete premuto R e premete Start, A, Basso, B, A, Sinistra, Sinistra, A, Basso.

Azzerare il tempo
Mettete il gioco in pausa, poi tenete premuto R e premete Sinistra, Su, Start, Su, Destra.

Sbloccare le cheats
Mettete il gioco in pausa, poi tenete premuto R e premete B, A, Basso, A, Start, Start, B, A, Destra, B, Destra, A, Su, Sinistra.

Sbloccare Disco Zoom
Mettete il gioco in pausa, poi tenete premuto R e premete Sinistra, A, Start, A, Destra, Start, Destra, Su, Start.

Modalità volare
Mettete il gioco in pausa, poi tenete premuto R e premete Sinistra, A, Start, A, Destra, Su, Start.

Sangue e Scintille
Mettete il gioco in pausa poi tenete premuto R e premete Start, A, Basso, B, A, Sinistra, Sinistra, A, Basso quando vi trovate nel Menu principale.

SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA



Problemi con il simpatico Sponge Bob? Mai! Da questo momento abbiamo risolto ogni guaio! Ecco i codici!

Level Select Option
Quando dovrete scegliete se continuare il gioco, digitate D3BVG-MOD3. Dopo aver compiuto questa operazione mettete il gioco in pausa e, se ovviamente avete fatto tutto come si deve, dovreste trovare disponibile una nuove opzione, la Level Select Option.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Per sbloccare tutte le tavole, i livelli e gli obiettivi con il mitico Tony inserite la seguente password: B58LPTGBBBBV

Per sbloccare un sacco di soldi, tutti i parchi e la tavola Falcon: VTP MPSBBBBVV

Per gareggiare da subito con le tavole Football e Shadows di Bob Blomquist inserite la seguente password: CZWWWWFMKCVB

Per gareggiare da subito con tutte e tre le tavole di Bob Bumquist inserite la seguente password: CJFBV3KTC2B



Per ottenere la bellezza di 50.000 dollaroni con Tony Hawk senza obiettivi inserite la seguente password: V!T!MBBBBVV

ALIEN 3

Tutti a bordo della Nostromo per fare a pezzi gli alieni cattivi! Avete problemi? Con questi trucchi li spazzeremo via in un baleno!



1 EE26-37D4 - Consumo più lento del carburante per il lanciafiamme
2 7D26-37D4 - Consumo più veloce del carburante per il lanciafiamme
3 FD36-44D1 - Cominciare il gioco con un numero maggiore di caricatori
4 4D36-44D1 - Cominciare il gioco con un numero maggiore di caricatori per il fucile
5 D036-44D1 - Cominciare il gioco con un numero minore di caricatori per il fucile
6 FD3B-4F01 - Cominciare il gioco con un numero maggiore di granate
7 4D3B-4F01 - Cominciare il gioco con un numero ancora maggiore di granate (e quante ne volete!?)
8 D03B-4F01 - Cominciare il gioco con un numero minore di granate
13 3C28-44D4 - Munizioni infinite per il fucile a impulsi
14 3C22-3D64 - Munizioni infinite per il lanciagranate
15 3C25-3704 - Munizioni infinite per il lanciafiamme
16 D464-1D60 - Diminuire i danni subiti
17 DD6D-1700 - Tutti i med-kit vi portano al massimo di energia
18 D76D-1DA0 - I med-kit vi danno meno energia
19 EE6B-CD00 - Invulnerabilità maggiore dopo essere stati colpiti
20 DD64-1D60 - La maggior parte degli attacchi non vi fanno nulla

SIMPSON'S TREEHOUSE OF TERROR

Per sbloccare i personaggi inserite i codici che trovate accanto ai personaggi:
Homer Kong - XQRFJWRBTWP
Homer Vs Dracula - NPSPTTQBWQX
Homer Frankenstein - WSQJLTQFYWK
Marge - CJFWYTQTTPR
Lisa - NPKYGBKTFWQ
Maggie – PRLTRYSFYSW

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n. 221 del 10/04/2001

EDITORE:
MG MEDIA GROUP
Via Frua,15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

DIRETTORE:
Roy Zinsenheim

MANAGING EDITOR:
Claudio Somazzi

PUBLISHING EDITOR:
Walter Minucci

GAME BOY PLANET

CHIEF EDITOR:
Roy Zinsenheim
roy@gamearena.it

PUBLISHING EDITOR:
Walter Minucci
minucci@gamearena.it

PROJECT COORDINATOR:
Stefano Vanini
sogliola@gamearena.it

ART DIRECTOR:
Cristian Ghezzi

ART TEAM:
Roberta Grugnale, Paola Lagala, Ivan Piazza, Roberto Riccardo

CONTRIBUTORS:
Alessandro 'Pitone' Seccafieno, Laura Colombo, Lucio Prosperi, Marco Magni, Massimo Losa, Christian Boscolo,

IMPIANTI PRESTAMPA
Grafotitoli & Bassoli - Sesto San Giovanni (Mi)

STAMPA
Roto 2000
via L. Da Vinci, 18/20
20084 Casarile (Mi)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
A. Pieroni Srl
Milano